EDICIÓN ESPAÑOLA DE LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO

Nº 1 • DICIEMBRE 95 • 650 ptas.

COMPUTER GAMING WORLD

Vive en tu ordenador la gran aventura de Lucas y Spielberg: THE DIG

Review
FURY³
Pon tus reflejos a prueba



Zona ßeta
COMMAND & CONQUER
Estrategia ganadora



Concurso IndyCar 2

Gana un viaje a Silverstone para vivir en directo la Fórmula 1


WING NUTS
TM

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina,
LH Servicios Informáticos
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño:
Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Fotografía:
Paco García

Redacción, Administración y Publicidad:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42. Fax (91) 327 26 80
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02

Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión:
COBRI
Depósito legal:
M. 38.456 / 1995

Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG



Edita:
América Ibérica
Presidente:
Gustavo González Lewis
Director Gerente:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Álvarez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich



Una nueva esperanza

En más de una ocasión he escuchado a "colegas" de profesión comparar el lanzamiento de una nueva publicación con un parto. Me parece un símil bastante acertado; dejando a un lado el factor tiempo, donde los nueve meses quedan reducidos drásticamente –a menudo imperan más las prisas que las pausas en la creación del primer número de una revista–, existe una tremenda similitud entre los procesos que rodean el nacimiento de un ser humano y el de una publicación.

Comienza todo, lógicamente, con la idea de traer una nueva "criatura" –de papel, en este caso– al mundo, momento en el cual abundan las ilusiones y reflexiones . Es una sola palabra, sin embargo, la que define a la perfección el espíritu que domina a los participantes en el evento: la esperanza, o más concretamente —y parafraseando el título de la primera entrega de "Star Wars"– una nueva esperanza, la de dar vida a un ser realmente especial y agraciado.

Pasa después un tiempo de tensa y anhelante espera, durante el cual la criatura va tomando forma, quedando así definidas sus secciones, filosofía e ideas generales.

Y por último, y de forma casi inesperada, llega por fin el tan deseado momento: la fecha de salida al quiosco queda definida y se abre entonces el momento en que los nervios y las tensiones de última hora se convierten en protagonistas principales.

Son momentos que se te graban, y se recuerdan tiempo después, cuando el nuevo ser, la edición española de COMPUTER GAMING WORLD que ahora tienes entre tus manos, lector, se convierte en toda una realidad colmada de esa nueva esperanza.

Confiamos en que sea de vuestro agrado y que responda plenamente al "leit motiv" con que ha sido creada: ofrecer al sector y a los lectores una revista seria y profesional sobre un mercado que también lo es, el de los juegos de ordenador.

Por eso en America Ibérica, desde hace años editora de productos tan prestigiosos cómo PC Magazine, PC Week o Mac User, no hemos escatimado esfuerzos para dar forma a esta revista. Partimos de una base tan sólida cómo ser la edición española de la Revista de Juegos número uno en el mundo, y nos esforzaremos en continuar su línea de éxito en nuestro país.

Jose Emilio Barbero

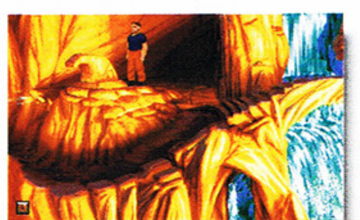
Así puntuamos en CGW

bajo mínimos	●
pasable	●●
bueno	●●●
muy bueno	●●●●
imprescindible	●●●●●

Entre 5 y 4 estrellas, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.



En portada: The Dig, la nueva aventura de LucasArts basada en un guión de Spielberg, el rey Midas de Hollywood, ocupa este mes nuestra portada.



The DIG

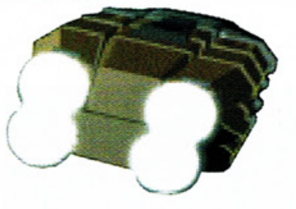


Trauma



Werewolf vs Apache









DEPORTES

SIMULACION

ESTRATEGIA

SECCIONES



Computer Gaming World te regala en este número un fantástico juego: Simon the sorcerer. Puedes encontrar sus instrucciones en la pág. 97

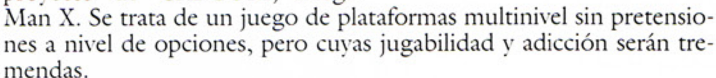
Superproducciones en CD-ROM

La compañía norteamericana Digital Pictures invierte millonadas en la creación de juegos en CD-ROM con video en tiempo real. Uno de sus títulos, ya en su fase final de producción, ha costado nada menos que NUEVE MILLONES de dólares, con Deborah Harry (popular cantante norteamericana) y Corey Haim como protagonistas, y Mary Lambert (Cementerio de Animales) en la dirección. El juego, Double Switch, está planteado como una intriga de misterio y transcurre en un museo con Egipto como tema central. Otro de los títulos que prepara Digital Pictures, es la versión para PC de Corpse Killer, un trepidante juego de acción también con video en tiempo real y conocidos actores. Una isla repleta de zombis es el escenario perfecto para vaciar cientos de cargadores de ametralladora.





Inteligencia artificial



Una nueva generación de robots inteligentes es el centro del nuevo proyecto de CAPCOM, Mega Man X. Se trata de un juego de plataformas multinivel sin pretensiones a nivel de opciones, pero cuyas jugabilidad y adicción serán tremendas.

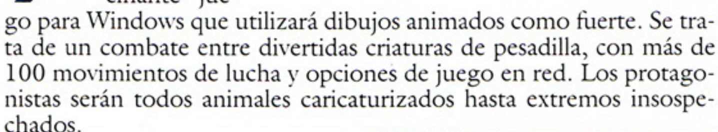
Al Lowe ataca de nuevo

El creador de la saga de Leisure Suit Larry y de Freddy Pharkas, ha escrito la historia de Torin's Passage, otro de los títulos en preparación que Sierra planea para el próximo año. La novedad en cuanto al guión, es que será apto para todos los públicos, algo completamente inusitado en Al Lowe hasta la fecha. Habrá que comprobar si ha recuperado su personal toque mágico a la hora de escribir comedias, ya que sus últimos guiones (Freddy Pharkas y Larry 6) fueron bastante flojos.

El protagonista será un adolescente de 16 años cuyos padres han sido embrujados por una malvada hechicera. El chico tendrá que recorrer diversos mundos para llegar a un clímax final en el que tendrá lugar un apoteósico enfrentamiento con la bruja.



Animales animados



7th Level prepara un alucinante juego para Windows que utilizará dibujos animados como fuerte. Se trata de un combate entre divertidas criaturas de pesadilla, con más de 100 movimientos de lucha y opciones de juego en red. Los protagonistas serán todos animales caricaturizados hasta extremos insospechados.

Hurgando en la mente



Electronic Arts Studios anuncia que los juegos de video en tiempo real, han muerto tal y como los conocíamos. Su alternativa, que pretende subir el listón de las aventuras cinemáticas interactivas, es Psychic Detective. En este juego, habrá que capturar a un cruel asesino saltando de una mente a otra en una larga lista de sospechosos. Como la aventura transcurre en tiempo real, las decisiones habrán de ser tomadas instantáneamente, y un error podría resultar mortal.

Las carreras del futuro



Cyberspeed, de Mindscape, es la nueva propuesta para el ámbito de los circuitos de carreras. Situando al jugador en un lejano futuro de ciencia ficción, con unos vehículos construidos con tecnologías desconocidas, Cyberspeed recrea unos circuitos renderizados en 3D a los que se fijarán los vehículos mediante un rayo de sujección. Los sentidos quedarán sobrecargados ante una banda sonora Tecno-trance y unos efectos especiales de impresión.

El asalto de los SWAT

Si hubieras prestado atención durante los entrenamientos, estarías vivo. Se trata de la despedida que brinda al jugador Police Quest: SWAT, de Daryl F. Gates. Parece ser que Sierra se ha decidido a dar un giro a la saga de Police Quest y convertirla en algo más real y tremendo.







Actualización de Doom

Friendware distribuye en España D!Zone, de WizardWorks Group. Se trata del más avanzado entorno de edición para Doom y Doom II, con más de 900 niveles nuevos. Además, D!Zone incluye varias utilidades para editar sonidos, música y gráficos, con lo que el usuario podrá llevar al ya clásico arcade hasta el límite. El programa ofrece una opción de creación aleatoria cada vez que se juegue a Doom, con lo que se acabó el tedio de ver siempre lo mismo.

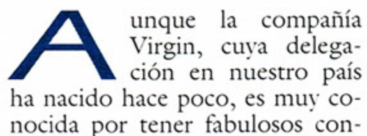
Atmosfear llega al ordenador



Ahora tu Gatekeeper te hará la vida imposible desde la pantalla del ordenador. Y no sólo uno, sino hasta seis jugadores podrán internarse en El Otro Lado para realizar un oscuro viaje en busca de las seis llaves. Atmosfear, editado por Time Warner Interactive, contará con gráficos SVGA en 3D y múltiples entornos. Un juego de traición, Agujeros Negros y callejones sin salida. Una advertencia: el anfitrión de este juego no es amable con el usuario.

La estrategia del fútbol

Sensible Software se une a Warner Interactive para lanzar al mercado un nuevo programa de fútbol. En Sensible World Of Soccer, además del propio deporte, se podrá jugar a ser entrenador, manager o directivo, convirtiéndose así en un programa de estrategias del mundo del fútbol. Cuenta con todos los equipos del mundo y sus correspondientes alineaciones, además de la posibilidad de editar los equipos, hacer traspasos y mercado de jugadores.



Justas y dragones

Time Warner está trabajando en un ambicioso simulador de acción medieval. El programa correrá bajo Windows, y ofrecerá torneos, combates cuerpo a cuerpo, y alguna que otra sorpresa como fantásticos dragones. Los gráficos estarán renderizados en 3D, y se aprovecharán todas las posibilidades de animación y video que ofrece el entorno Windows.

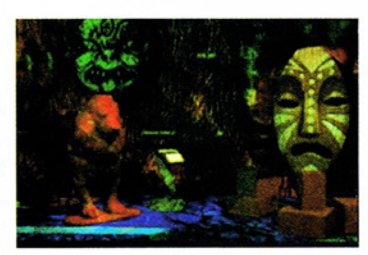
Buenas noticias para los "Trekkies"



Viacom NewMedia editará próximamente Star Trek: Deep Space Nine, una aventura gráfica en alta resolución que se desarrolla en la estación espacial Cardasiana que hay en la frontera de la galaxia. "El jugador decidirá el destino del punto más estratégico de la Federación, con un nivel de interactividad jamás visto antes en una aventura", comenta Viacom.

..."Es lo desconocido lo que define nuestra existencia..."

El terror invade Sierra

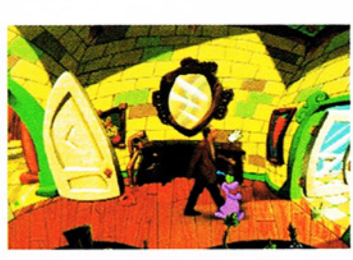


El próximo título que Sierra está creando para el año que viene es Shivers, una aventura cinemática interactiva en la línea de Phantasmagoria y Gabriel Knight 2. Por una apuesta, el protagonista se verá obligado a pasar una noche en un misterioso museo que lleva años cerrado, desde el incidente de las vasijas.

Hace años, el Profesor Windlenot, excéntico arqueólogo, obtuvo unas extrañas vasijas durante un viaje a Suramérica. Las vasijas contenían unos malévolos espíritus que fueron liberados involuntariamente, y su malevolencia acabó con la esencia vital del Profesor y otros inocentes atrapados por la curiosidad.

La innovación que propone Sierra no es fácil de creer, y es que prometen que Shivers se podrá jugar cuantas veces se quiera, puesto que el misterio será distinto con cada nuevo juego. El tiempo lo dirá.

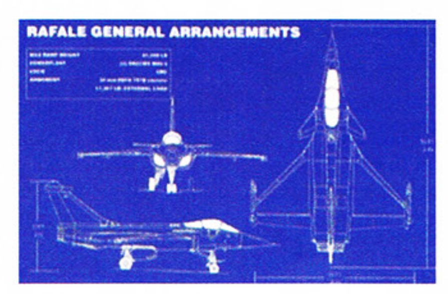
Virgin también hace juegos



Aunque la compañía Virgin, cuya delegación en nuestro país ha nacido hace poco, es muy conocida por tener fabulosos contratos con equipos de desarrollo como Westwood Studios o Papyrus, no lo es tanto por la creación de producto propio. Uno de los más intrigantes proyectos, que en estos momentos se lleva a cabo en su central de California, es Toonstruck, una aventura animada que supone una colisión entre los mundos de Warner Brothers y Ren & Stimpy. En el desarrollo está participando Christopher Lloyd (Quién engañó a Roger Rabbit?).

Rampa de lanzamiento

Juego / Compañía	Fecha de lanzamiento
11th Hour (Castellano) / Virgin	03/96
Alien Trilogy / Acclaim	02/96
Batman Forever / Acclaim	12/95
Cyberia 2 / Xatrix	02/96
Cyberjudas / Empire	01/96
Destruction Derby / Psygnosis	12/95
Dungeon Keeper / Bullfrog	02/96
Frankenstein / Interplay	12/95
Great Naval Battles 4 / Mindscape	12/95
Hard Line / Cryo	03/96
Heart of Darkness / Virgin	03/96
Iron Angel / Ocean	02/96
Judge Dredd / Acclaim	12/95
Lands of Lore 2 / Westwood	03/96
Night Trap / Acclaim	02/96
The Flight of the Amazon Queen / Warner IE	01/96
Total Distortion / Mindscape	12/95
Virtual Karts / Microprose	12/95
Warhammer: the Shadow of... / Mindscape	01/96
Wingnuts / Rocket Science	12/95



La tecnología secreta

Las compañías Electronic Arts y Jane han firmado un acuerdo por el que la primera dispondrá de toda la información real, y de primera mano, acerca de las últimas innovaciones en armamento y máquinas de vuelo. Jane es una compañía norteamericana dedicada a recopilar este tipo de datos, y con esta colaboración, entra de alguna forma en el mundo del entretenimiento. Gracias a esta combinación de talentos, los usuarios de los simuladores que Electronic Arts desarrolle en el futuro, estarán controlando máquinas y armamentos reales.

Joysticks de diseño

Thrustmaster Incorporated, uno de los fabricantes de joysticks más importantes, pone en nuestro mercado una increíble gama de controles para Mac y PC. Sus diseños han sido premiados en Estados Unidos por innovadores y ergonómicos al tiempo. La comodidad y el control absoluto son las premisas del desarrollo de Thrustmaster, un joystick que incluye un sofware de programación para especificar las acciones y el comportamiento del periférico. Según se ha dicho de esta gama, la línea entre la realidad y la fantasía no está ya tan clara.



Los negocios del fútbol

Domark, la conocida casa de software inglesa, lanza al mercado una completísima gestión del mundo del fútbol: Championship Manager 2. En él se han recogido los campeonatos y equipos de las Islas Británicas, con todos sus jugadores y entrenadores.

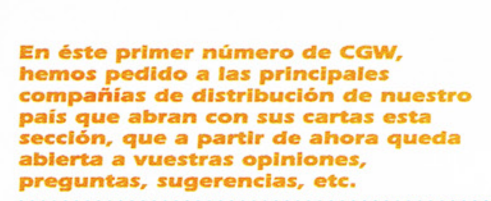
Teletipo

Después de una corta espera, aparece en las estanterías de las tiendas la versión en castellano de la aventura Orion's Conspiracy, de Domark.

Virgin lanza al mercado la serie White Label: buenos juegos a precios asequibles (alrededor de las 2.000 pesetas, salvo rara excepción). Entre los títulos más conocidos se encuentran 7th Guest, Nascar, Kyrandia 3 y Lands of Lore.

Coktel saca por fin la versión doblada al castellano de King's Quest VII, tras el lanzamiento hace unos meses de la versión inglesa.

Interfaz
correo



Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste,26.
28037 Madrid

PROEIN, S.A.

El nacimiento de una nueva publicación es siempre una buena noticia y si además se trata de una revista avalada por un nombre como "Computer Gaming World" es una señal inequívoca de que algo positivo está ocurriendo en el sector.

Estos últimos años han sido difíciles para la industria de los juegos de PC. Además de la consabida recesión económica ha habido que hacer frente a problemas como los altos índices de piratería, la fuerte competencia de las consolas y finalmente la necesaria transición de los tradicionales disquetes hacia el CD-ROM.

Estas dificultades han hecho tambalearse las estructuras de distribución de nuestro país poniendo en duda la continuidad de algunas de las distribuidoras tradicionales del sector. Desde Proein, S.A., compañía pionera en la industria del videojuego con más de 20 años de experiencia, tenemos el firme compromiso de seguir apoyando día a día el mercado de los juegos de ordenador para poder ofrecer a todos los aficionados las novedades que triunfan en el extranjero.

Finalmente, darle la enhorabuena a todo el equipo de Computer Gaming World deseándoles todos los éxitos posibles y el reconocimiento de los lectores a su profesionalidad e independencia.

Ignacio Pérez Dolset
Director General.

FRIENDWARE

Estamos de enhorabuena. La que en Friendware hemos siempre considerado la mejor revista de videojuegos para PC del mercado internacional, está ya disponible en España.

A través de estas líneas, deseamos lo mejor al equipo de redacción de la edición española de Computer Gaming World, esperando que alcancen como mínimo el mismo nivel de calidad que su hermana norteamericana.

Juan Díaz-Bustamante
Consejero Delegado.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA S.A.

Aún a sabiendas de que no voy a ser original, he decidido que mi contribución a este primer número de CGW sea en forma de bienvenida. Siempre me gustó esta revista americana y espero sentir la misma simpatía por la versión española. Le he transmitido a la "cabeza ejecutora" de esta publicación que mi deseo es que sea una revista española 100%, adaptada a la realidad de nuestro mercado que es, seguramente, el que más interesa al usuario español y, desde luego, en el que tenemos que batirnos el cobre las compañías dedicadas a la venta del software de entretenimiento.

Confío que la CGW española tenga una larga vida, demostrando que su calidad la avala sobradamente para permanecer en el mercado.

¡Brindo por eso!(con vino español, por supuesto)

Mariele Isidoro.
Directora General.

ARCADIA

Bienvenidos a Computer Gaming World, todo un clásico americano en las publicaciones dedicadas al software de entretenimiento, que ahora aparece en España para mayor disfrute de todos los que nos dedicamos a este mercado y en general para todos aquellos que están interesados en cuales serán las próximas novedades con las que podrán entretenerse.

Y es que el mercado del ocio informático está introduciéndose cada vez más en las casas españolas. Hace algunos años, sólo unos pocos disfrutaban en sus casas de un ordenador personal y sobre todo dedicándole un uso más profesional que lúdico. Ahora, la informática es algo que está en nuestras vidas diarias y el ordenador personal se está convirtiendo en un electrodoméstico más, indispensable en nuestros días.

Sólo hay que aclarar a muchas personas que un ordenador es una máquina amigable que te permite jugar, aprender, estudiar y, por supuesto, trabajar, aunque esto no es precisamente lo más divertido de todo. Es decir, sus capacidades son, más o menos, ilimitadas y nunca debemos despreciar alguna de ellas.

Pero dejemos de ponernos filosóficos y sicosomáticos y deseemos lo mejor para esta nueva revista y para este mercado al que todos estamos apoyando para conseguir que los juegos de ordenador sean en un futuro no muy lejano, tan habituales en nuestras compras como los discos de música o ver la televisión. Suerte a todos.

Ángel Andrés.
Group Product Manager.

ERBE

¡VIVA LA REVOLUCION!...Y no creáis que me refiero a la que se organizó en México D.F. por culpa del Sr. Zapata.

Hablo de la que se está organizando en nuestra "Querida España" y me explico. Hace muchos años España era ese pequeño trocito de alguna parte de Europa (para los más doctos en geografía) o algún rinconcito de alguna parte (para muchos otros) Poco a poco España se adentraba en el complicado mundo de los juegos de ordenador, contactaba con empresas europeas, americanas, etc, para conseguir ser los distribuidores de sus productos en nuestro país, el trabajo era durísimo y lo sigue siendo. Pero desde hace unos meses nuestra "Querida España" ha pasado a ser un objetivo primordial de esos "monstruos" de la tecnología ya que ,casi sin que nos percatemos, están desplegando sus garras, para así llegar a ser mucho más temibles. Por algo será y si es para nuestro beneficio, bienvenidos sean todos los monstruos... Pero si con ello el usuario no recibe un mejor producto, seguramente será una "raza" a extinguir.

Nancy Niddam
Brand Manager

CIC INTERACTIVO

Desde CIC INTERACTIVO, distribuidora de VIACOM NEW MEDIA, nos gustaría dar la bienvenida a la nueva publicación de EDITORIAL AMERICA IBERICA, COMPUTER GAMING WORLD.

Estamos seguros que será una revista de alta calidad, y que llevará a miles de lectores interesados en el software lúdico a conocer con gran profesionalidad los lanzamientos que se produzcan en el futuro.

Es imprescindible que nazcan en un mercado como éste, con una importante expansión en el futuro, este tipo de publicaciones que acercan al lector al amplio abanico de posibilidades que nos espera.

De nuevo CIC INTERACTIVO en España, brinda todo su apoyo y colaboración al nacimiento del nuevo magazine COMPUTER GAMING WORLD.

Alfonso Díaz
Jefe de Ventas

ELECTRONIC ARTS SOFTWARE

Queremos felicitarnos por el nacimiento de la nueva publicación mensual Computer Gaming World dedicada al apasionante mundo del entretenimiento interactivo electrónico. Desde aquí os deseamos la mejor de las andaduras y un éxito rotundo.

Como representantes de la compañía norteamericana Electronics Arts en España, nos alegramos de la próxima llegada de esta nueva publicación, puesto que ello redunda en beneficio del usuario, al ampliarse la oferta de opciones de información. Particularmente, nos ofrece un escaparate más a la hora de ofrecer información sobre nuestros productos.

Aprovechamos esta oportunidad para recordar a vuestros lectores que nos tienen a su entera disposición para ofrecerles cualquier tipo de información o ampliar sus conocimientos acerca de nuestra compañía y la amplia gama de productos que distribuímos.Un saludo,

Roberto R. Rollón
Director de Marketing.

BMG INTERACTIVE

Estimados amigos:

Siempre es estimulante asisitir al nacimiento de una nueva publicación especializada en nuestro sector, prueba clara de que esto "se mueve", pero este caso es, para mí, doblemente interesante: por una parte la aparición de una revista especializada en juegos, y no una revista de informática y/o hard, y por otra la aparición de una publicación que viene avalada por una larga y magnífica trayectoria en Estados Unidos.

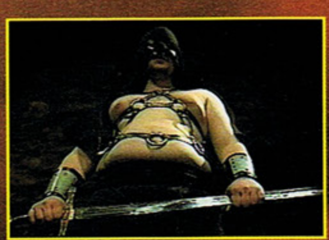
Si a esto unimos que, respetando la estructura básica del original americano, habéis realizado una gran labor de adaptación al mercado español, el resultado no puede ser otro que excelente. Así pues, recibid mi más cordial felicitación en este primer número.

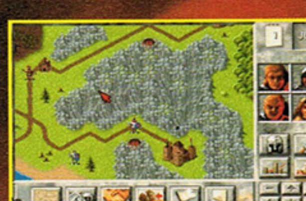
Estoy seguro de que, en el futuro, no vais a dejar atrás el entusiasmo que hasta ahora habéis mostrado, ni la dedicación y las horas de trabajo que -soy testigo- hay detrás de cada página. Y, en fin, espero que vuestros lectores queden, como yo, impacientes de recibir cada mes en el quiosco, un nuevo número de CGW. Recibir un muy fuerte saludo.

Ignacio Marín.
BMG Interactive

¡LA LUCHA POR EL PODER!







Es la era de los castillos, los caballeros de brillantes de brillantes armaduras, la peste y los grandes señores feudales. Tu destino te ha llevado a defender tu territorio de tus enemigos y convertirte en el favorito del rey. ¿Crees que serás capaz?



- Niveles de dificultad variable con infinitas posibilidades.
- De uno a cuatro jugadores.
- Escenas de película con actores reales y escenarios renderizados.
- Software completamente traducido al castellano, incluyendo el audio digital y los diálogos.
- Editor de escenario y unidades integrado en el programa.







INCLUYE SOFTWARE EN CASTELLANO

PC
CD-ROM

PRODUCED BY





Envía este cupón rellenado a Arcadia Software, S.A. Pº de la Castellana, 52 - 6ª Planta 28046 Madrid y recibirás un obsequio e información puntual de nuestros productos.

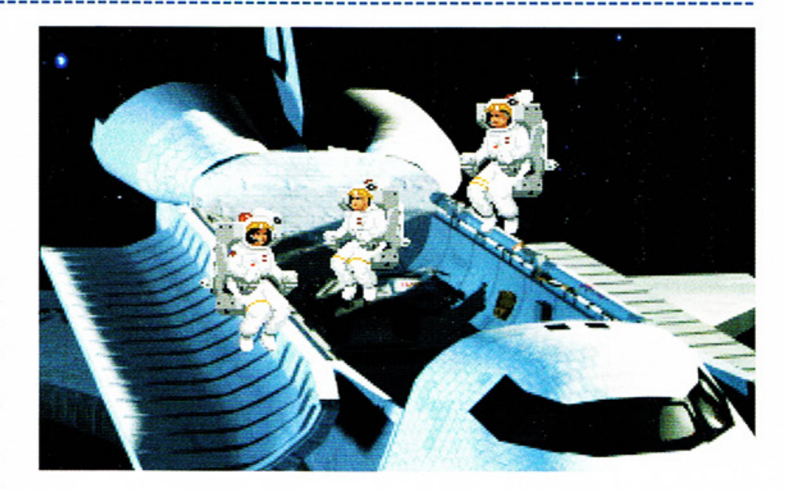
Mi Ordenador es: PC ☐ 486 ☐ Pentium ☐ Memoria ____ Mb Tarjeta sonido ☐
☐ CD-ROM ☐ Consola modelo ____
Voy a cambiarme a: ☐ PC modelo ____ ☐ Próxima compra
☐ Consola modelo ____
Compro Software de entretenimiento ☐ a menudo ☐ a veces ☐ nunca
Nombre: ____
Dirección: ____
Provincia: ____
C.P.: ____
Teléfono: ____
Edad: ____ CGW



The DIG
Odisea en el espacio-tiempo

En el Rancho Skywalker, "búnker" de George Lucas, se están dando los últimos retoques a The Dig, un ambicioso proyecto fruto de la colaboración de monstruos como Spielberg, Lucas y Orson Scott. En esta alucinante aventura gráfica, el jugador-espectador se verá envuelto en una atmósfera sobrenatural que arrancará maravilladas sonrisas de asombro, como sucediese a los terrícolas que tomaron contacto con los alienígenas en "Encuentros en la tercera fase".

Armado con una visión que Steven Spielberg tenía de un juego —extraída de un guión sin producir para la serie Cuentos Asombrosos—, que combinaba la aureola alienígena de "Planeta Prohibido" y la falible humanidad de "El Tesoro de Sierra Madre", el jefe del proyecto de The Dig, Sean Clark (Sam&Max), creó una historia con profundidad, complejidad y significancia. Según Clark, "ha sido una experiencia increíble coger una idea de Steven y hacer un juego de esta magnitud con ella". Clark también ha hecho hincapié en que la historia y la jugabilidad han sido sus prioridades durante el desarrollo del juego, ya que a Spielberg le encanta jugar (entre sus favoritos de la factoría Lucas se encuentran Loom y Monkey Island).



El escritor de ciencia ficción Orson Scott Card, ganador de los premios Hugo y Nébula por "El Juego de Ender" y "Speaker for the Dead", también ha puesto su grano de arena colaborando con Clark en el desarrollo de los diálogos del juego. Éstos constituyen un elemento fundamental de The Dig, ya que son abundantes y contribuyen a acrecentar la sensación de misterio y fantasía. Además, proporcionan vastas cantidades de información vital para completar la aventura. Es uno de los motivos por los que el jugador se convierte en ocasiones en espectador, viendo cómo los componentes del equipo de exploración analizan una situación o discuten acerca de qué hacer a continuación ante una propuesta de uno de ellos.

Con The Dig han nacido otras colaboraciones: una novelización publicada por Warner Books, una obra de audio y una banda sonora en CD editada por Polygram, que saldrán al mismo tiempo que el juego.





LA EXCAVACION

Cuando comenzaron los rumores acerca de la existencia de The Dig, y éstos se fueron afianzando, todo el mundo se preguntaba —y aún siguen haciéndolo aquellos que no han tenido la oportunidad de ver el juego—, qué significaba el título. La traducción es clara: La Excavación; y no es casualidad que dos de los primeros objetos que tiene Low en su haber sean una pala y un compresor. Se puede llegar a pensar que el Comandante Low equivocó su profesión al elegir la carrera militar, ya que se pasa el día cavando como un poseso. Quizá resultara imposible encontrar un título para el juego que definiese de alguna forma el argumento, así que debieron pensar: ¿qué hace Low todo el día?, ¿cómo empieza todo en Cocytus?



Las imágenes y efectos especiales

Los artistas de Lucas han trabajado muy duro para elaborar unas imágenes 3D y 2D que reflejen fielmente la atmósfera alienígena y sobrecogedora que los guionistas imponen, y unos personajes cuyo aspecto refleje fielmente su personalidad. El resultado es un fenómeno extraterreste y realista al mismo tiempo.

Como añadidura a las fantásticas imágenes que se suceden durante el juego, las animaciones vinculan unas escenas con otras de una forma suave y visualmente impactante, constituyendo el segundo y último motivo por el que el jugador se convierte en espectador.

Como el guión lo requería, y además se prestaba a ello, los artistas de LucasArts y la Industrial Light & Magic combinaron sus tecnologías para generar varios efectos especiales para el juego. Estos efectos están centrados en objetos —como asteroides, planetas y naves alienígenas— moviéndose por el espacio e incorporando técnicas como el "morphing", efectos prisma e inmensos campos estelares constantemente cambiantes.

Completando las palabras y las imágenes, hay una partitura Wagneriana. Gráficos y banda sonora reflejan el aura misteriosa, fantástica y alienígena del juego.

Las voces de los personajes están encarnadas por las de conocidos actores como Robert Patrick, el T-1000 de Terminator 2, con lo que está segurada la calidad interpretativa.

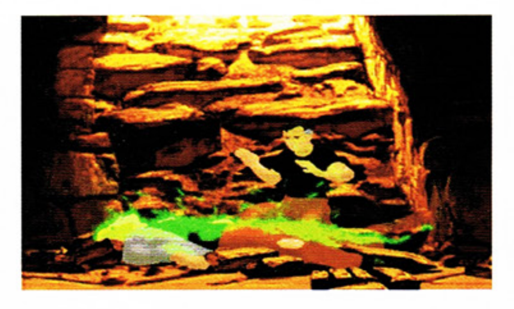
Una complejidad metafísica

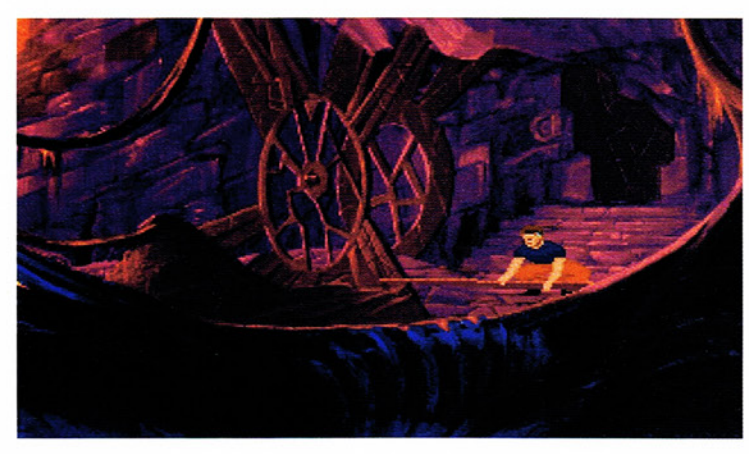
The Dig supera con creces la intrincada trama de cualquier aventura anterior de Lucas, y aún más los puzzles y situaciones que se plantean a lo largo del juego. Si Full Throttle parecía romper la pauta de complejidad de las aventuras de Lucas, The Dig no sólo retoma este aspecto,

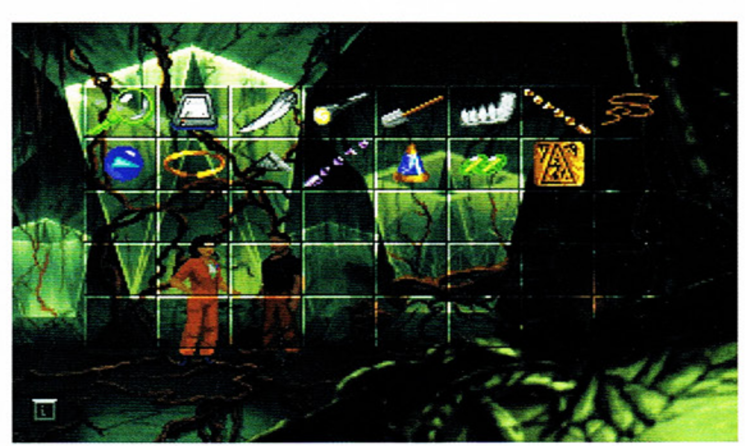












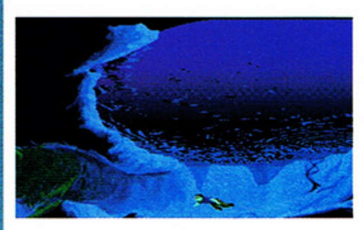


The DIG

sino que lo eleva hasta niveles insospechados prometiendo así largas horas de elaboración y quebraderos de cabeza.

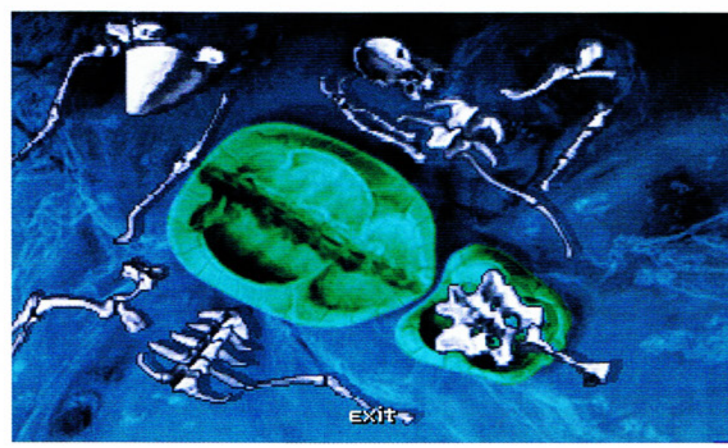
No son sólo los puzzles en sí mismos los que obligarán al jugador a pensar mucho (muchísimo), sino el propio trasfondo de la historia que parece estar solamente al alcance de aquellos con una imaginación privilegiada. El calificativo perfecto para toda la parafernalia alienígena de The Dig es precisamente "metafísica".





El calificativo perfecto para toda la parafernalia alienígena de The Dig es precisamente "metafísica".





Espacio-tiempo 4

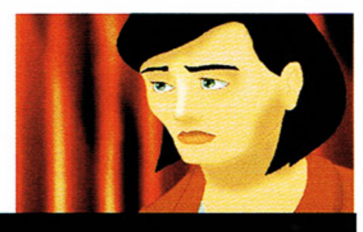
Según plantea el argumento de The Dig, nuestra realidad se encuentra en una de las múltiples dimensiones del espacio-tiempo. Al inspeccionar —y por supuesto, tocar alguna que otra cosa— el cráter producido por los explosivos en el meteorito, el trío protagonista de The Dig se ve transportado a un mundo alienígena situado en el espacio-tiempo 4.

En el espacio-tiempo 4 no son aplicables todas las leyes físicas y químicas de nuestra realidad, por lo que los exploradores espaciales tendrán serios problemas para entender el recién descubierto mundo alienígena bautizado por Brink como Cocytus. Además, sus problemas se verán incrementados ante la imposibilidad de comunicarse con los extraños habitantes del planeta, quienes se encuentran en el espacio-tiempo 6 y son incapaces de retornar a su realidad.

Establecidas estas premisas, la misión de los aventureros está clara: ayudar a los Cocytanos a volver a su realidad para que ellos a su vez, les devuelvan a la Tierra. Si la tarea es difícil, se complicará aún más: en Cocytus hay vida, pero también muerte...







LOS PROTAGONISTAS

El Comandante Boston Low

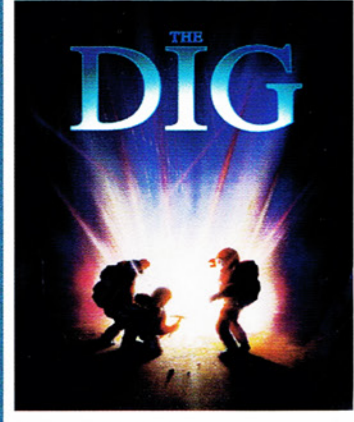
Es el alter-ego del jugador. Un veterano de la NASA que dirige el equipo de exploración y cuya función es nada más y nada menos que mantenerles sanos y salvos. No pretende ser brillante ni creativo, algo que resultaría bastante difícil para su mentalidad de militar. Tiene muy claro que todo el mundo ha de acatar sus órdenes sin rechistar, y sus explicaciones y comentarios son parcos en palabras y ricos en onomatopeyas.

Ludger Brink

Prestigioso geólogo, entendido además en sistemas de comunicación universal. Brillante y creativo, aunque no tenga muchas oportunidades de demostrarlo. Su afán por resultar útil le traerá más que un disgusto en su intento de demostrar a la cuadriculada mente de Low que él sabe lo que se hace. Al final, puede resultar todo un visionario.

Maggie Robbins

Una de las más importantes periodistas a nivel mundial. Posee todas las cualidades que hacen de Lois Lane una profesional cotilla, mandona e insoportable. No se arredra fácilmente ante los imperativos de Low, y le lleva la contraria por sistema. Quiere investigarlo todo por su cuenta, sin tener que cargar con el lastre de Low, de quien tiene la opinión de que no es capaz de garantizar la seguridad del equipo.



The DIG
Editor: LucasArts
Distribuidor: ERBE



Wing Comander IV

La era de la digitalización

Con las últimas entregas de su ciclo Wing Commander, Origin está abriendo paulatinamente una nueva vía dentro del mundo de los juegos para PC; con él nos acercamos cada vez más al ignoto universo de las películas interactivas digitalizadas.

Todo comenzó con las batallas entre humanos y Kilrathis a raíz de las apariciones de unas naves de guerra fantasma. Los problemas originados por sus ataques y su invisibilidad, dieron lugar a Wing Commander II y III. En cierto modo, esa aparición primigenia, también ha predispuesto la creación de la IV parte, donde la serie experimenta en general una inesperada evolución respecto de sus entregas anteriores. Wing Commander ha marcado un hito en el mundo del desarrollo informático del ocio, colocándose a la cabeza de las novedades con sus revolucionarios gráficos, su trama, la música y los efectos especiales. Esta mezcla de materias primas de gran calidad, ha sido la baza mejor jugada por Origin.

¡Puagh! ... humanos

Aunque el juego como tal debe seguir el curso de los acontecimientos en una línea determinada, es muy cierto que la atmósfera a través de la cual se desenvuelve cambia constantemente en cada capítulo de la serie. Aún así, el resultado es siempre espectacular. Mark Hamill (La Guerra de las Galaxias), Malcom McDowell (La Naranja Mecánica, Calígula), John Rhys-Davies (Indiana Jones -"Sal"-) y Tom Wilson (Regreso al Futuro - "Biff"-)-dirigidos por Chris Roberts- son algunos de los actores más conocidos que participan en el rodaje de las escenas que veremos discurrir en esta nueva aventura.

Con esta cuarta parte, la trama abandona el sentido habitual seguido hasta ahora y cambia de dirección, apuntando hacia una distinta a la seguida en las tres entregas anteriores, pero que a su vez ya vislumbraban los más avispados: apenas solucionado el problema con los Kilrathi, los







Wing Comander IV
Editor: Origin
Distribuidor: Electronic Arts



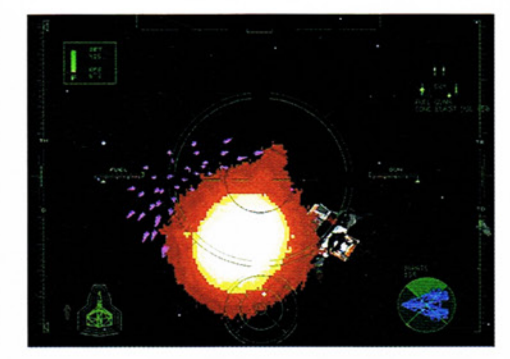
hombres no podíamos dejar de ser lo que hemos sido siempre: violentos por naturaleza. Casi aniquilado el enemigo de la especie, en la nueva era de paz las colonias exteriores no están muy tranquilas. Teníamos que ponernos a luchar entre nosotros, aflorando la violencia una vez más a nuestro espíritu, como desde que apareció el género humano sobre la superficie del planeta.

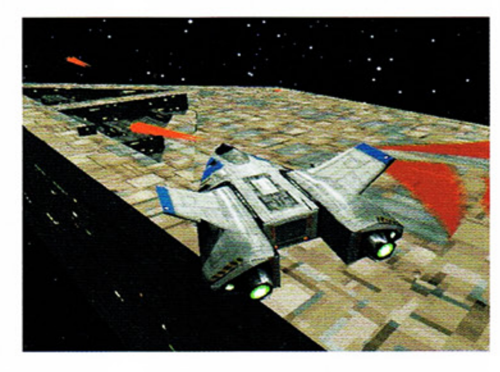
Una característica que siempre ha acompañado a esta serie, ha sido la necesidad de ejecutar sus programas en equipos potentes para poder sacar el mayor partido posible al juego. Puede que para algunas personas sea un inconveniente, pero es imprescindible si se quieren apreciar sus verdaderas posibilidades. De otra manera, si el equipo no da la talla, entre los gráficos tan complicados que ofrece por una parte y los cálculos de desplazamiento rápido para las naves, el ordenador no podrá ir muy deprisa y el juego se disfrutará menos. Así pues, si quieres sacar todo el partido posible a Wing Commander IV, mejor haz que se mueva a través de un Pentium, aunque también puede correr en un 486 DX4 a 100 Mhz con relativa fluidez.

Acción a raudales

En cualquier caso, el trozo que podríamos definir como interactivo en el juego original, no ha variado mucho con el paso del tiempo, pero el resto de la historia es muy buena. La película rodada para la parte IV se encuentra en la línea de la "Guerra de las Galaxias", lo que viene siendo característica de Wing Commander. Evidentemente, las mejoras se van introduciendo en el mundo de la informática, y eso afecta a todo lo que esté relacionado con ella, tanto el cine como el juego, que en esencia es el mismo y continúa en esta cuarta ración.

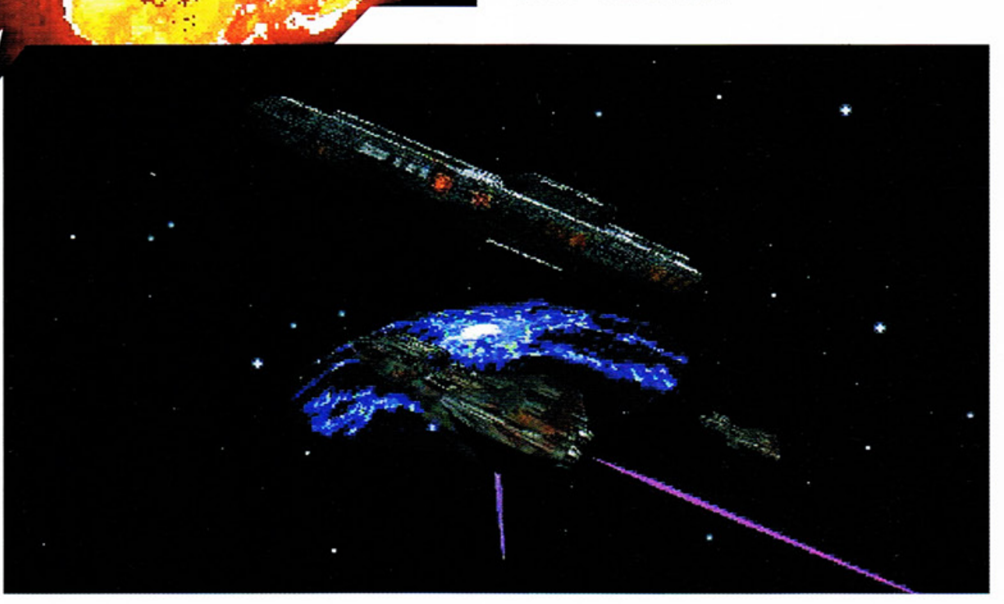
El Joystick es casi imprescindible para jugar y la pantalla del sencillo simulador de combate, se encuentra bastante limpia. Consta de horizonte artificial, radar de posición, armas y fuel. Las explosiones y el despliegue tecnológico están servidos. En cualquier caso, hay una máxima que es el motor de este juego: "el precio de la libertad es la vigilancia", pero el precio de la tuya es la constancia... para poder sobrevivir.





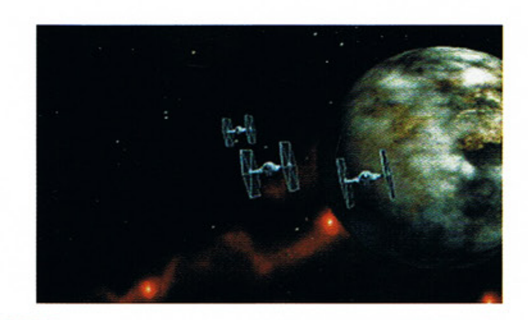








Rebel Assault 2



El Imperio desarrolla una nueva arma secreta, el Invisible TIE, que puede poner fuera de juego a la Alianza Rebelde para siempre.

La alianza contraataca

La nueva entrega de La Guerra de las Galaxias estará lista en poco tiempo. En esta nueva producción, Lucas ha utilizado las tecnologías de video en tiempo real para meternos de lleno en el mundo de Star Wars. En el papel de un cadete, y con una tenaz compañera, el objetivo de Rebel Assault 2 es investigar el desarrollo del arma secreta del Imperio y, si es posible, capturar una muestra.



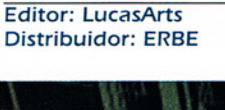


Rebel Assault 2 tiene escenas de acción de todo tipo, incluyendo misiones a los mandos de un X-Wing y combates mano a mano con soldados Imperiales; todo ello concatenado con excelentes escenas protagonizadas por Darth Vader y sus sicarios o el Comandante en jefe de la Alianza.

El juego posee, como es habitual en las producciones de Lucas relacionadas con el universo de La Guerra de las Galaxias, un fuerte componente en cuanto a guión se refiere, que además proporciona nuevos elementos a este macrouniverso que a buen seguro, serán ampliamente desarrollados en futuros títulos.

Para crear Rebel Assault 2, se escribió un soberbio guión de "tan sólo" 100 páginas, en el que se especificaron de manera concreta todas las posiciones de cámara y "travelings", las actitudes de los personajes y todo lujo de detalles.

Rebel Assault 2
Editor: LucasArts
Distribuidor: ERBE











Gabriel Knight 2

La bestia en tu interior

Parece que Sierra pasa poco a poco de la comedia y la ñoñería al terror gótico y visceral, a los miedos que todos llevamos ocultos en nuestro interior. Comenzaron con Quest for Glory IV (sin publicar en España), y siguieron con Gabriel Knight y Phantasmagoria. Con éste último, Sierra se adentró en el terreno de las grandes producciones y las nuevas tecnologías de vídeo en tiempo real en el ordenador.

Sin embargo Jane Jensen, diseñadora del juego (parece que las féminas de Sierra son las que han dado el giro hacia el terror), no se conformaba con utilizar actores sobre fondos renderizados en 3D, como en Phantasmagoria, sino que fue más allá y decidió utilizar fondos reales. Durante el proceso de pre-producción se fue a Alemania con un fotógrafo, y recogieron cuanta información pudieron de la historia y leyendas locales; y por supuesto unas cuantas fotos: más de 1.000 para utilizar como escenarios. Cada una de estas imágenes reales ha sido tratada con renderización 3D para aumentar la sensación de realismo.

Ahora nos llega un guión de 400 páginas, 25 actores, 500 ángulos de cámara y una banda sonora que incluye una ópera completa, escrita por "Sins of the Fathers". Todo esto y más en los 5 CD's que Sierra nos promete para una nueva y aterradora experiencia: La Bestia en tu Interior.

El argumento de Gabriel Knight 2 comienza exactamente donde terminó la primera parte, con Gabriel en su castillo de Rittersberg, Alemania. El Cazador de Sombras se propone investigar una serie de asesinatos con mutilación en Munich, pretendidamente cometidos por un hombre lobo. Gabriel comenzará a hacer preguntas y terminará por relacionar el zoo con un extraño y selecto club de caza; y mientras tanto Grace Kimura, su ayudante de la primera parte, lleva una investigación paralela sin conocimiento de Gabriel. Grace descubre una relación entre el Rey Ludwig II y un personaje llamado "el Lobo Negro". Todos estos personajes, Gabriel, Grace, el Rey Ludwig II y "el Lobo Negro", se encontrarán en un momento dado de la aventura poniendo a Gabriel en la pavorosa tesitura de tener que expulsar a la bestia de su interior. Será una batalla a vida o muerte.

Una aventura que Sierra califica como oscura, sensual y sobrenatural... Gabriel Knight 2 nos ofrecerá además, la posibilidad de controlar indistintamente a dos personajes, cosa que a priori es de agradecer. Tendremos que esperar a ver qué hay de verdad en todo esto, y comprobar con el juego ya en nuestras manos si de verdad sentará un precedente en la industria de los juegos de ordenador.

Gabriel Knight 2 abandona el sistema concebido para su predecesor y salta a las nuevas tecnologías utilizadas en Phantasmagoria.


Gabriel Knight 2
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel







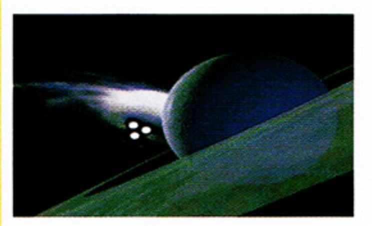


Z

Hacia tiempo que los Bitmap Brothers no nos mostraban ninguna nueva producción, pero parece que la espera ha merecido la pena.

La nueva estrategia de los Bitmap Brothers









Tres años desarrollando un sistema de inteligencia artificial, creando 20 minutos de escenas animadas en 3D con un humor más propio de un americano que de un inglés, generando cientos de gráficos, imaginando un sonido que hará casi literalmente reventar los altavoces y escribiendo miles de líneas de código. Todo esto y más ha costado Z.

Z es un juego de estrategia en tiempo real con un interfaz totalmente intuitivo que ofrece 20 niveles de acción trepidante. Está en la línea de Dune 2 o Command & Conquer, pero sólo eso. El desplazamiento de pantalla es muy suave, y todo el control del juego se basa en apuntar y pulsar el botón del ratón. Un ejemplo del sencillo control que posee Z, es la facilidad con que se accede a una unidad propia que está siendo atacada: la unidad informa del ataque a través de un visor y no hay más que pulsar sobre ella para ir instantáneamente al lugar del conflicto y tomar medidas.

La inteligencia artificial que poseen tanto el enemigo como los robots que controla el jugador, se nota enseguida: cuando se pretende que un robot haga algo que no quiere hacer o que sea una tontería, lo dirá sin rodeos; si el ordenador estuviese ganando el juego, cualquiera se enfadaría mucho, ¿verdad?. Bien, pues él hace lo propio y el enemigo toma medidas extremas en cuanto se ve acosado. Además, cada robot tiene su propia personalidad, con reacciones distintas ante una misma situación, y puede llevar a cabo hasta 40 acciones diferentes. Si un robot está cerca de una unidad libre o enemiga, tratará de tomarla o atacar por propia iniciativa.





En Z no sólo hay robots, también hay edificios y vehículos. Nuevamente aparece otra diferencia: los edificios no se construyen, sino que se capturan al enemigo o se toman si son neutrales. Sucede algo parecido con los vehículos, aunque dependiendo del estadio del juego, éstos sí se pueden construir.

El objetivo del juego siempre es el mismo: tomar la base central de operaciones del enemigo en cada uno de los cinco planetas que conforman el campo de batalla, con terrenos árticos, desérticos, volcánicos y varios más que marcan la pauta a seguir en la estrategia.

Z promete horas y horas de entretenimiento de calidad y carcajadas aseguradas. Sólo resta comentar que aunque Z probablemente no llegará a nuestros ordenadores hasta el año que viene, estará totalmente en castellano, voces incluidas.

Z
Editor: The Bitmap Brothers
Distribuidor: Virgin IE







Wetlands



El Diluvio Universal

El General Edwards culpa a Nahj del desastre y hace que lo encierren en Alpha 16, una prisión intergaláctica repleta de criminales de toda la galaxia. Alguien quiere probar que lo sucedido es culpa de Edwards, y Nahj es rescatado de Alpha 16. Tu misión es encontrarlo.

Wetlands es un juego de acción enriquecido con cuidadas escenas de animación que hacen de puente entre cada una de las fases, un cómic animado que a veces nos permite tomar parte en la acción. De hecho, el manual del juego es un cómic que se ve continuado en la pantalla. Mientras asistimos a la fabulosa proyección de un thriller futurista, tomaremos parte en casi todas las escenas de acción, creadas éstas también con un estilo de cómic animado impecable.

El sonido está igualmente cuidado, y la sincronización con las escenas animadas es perfecta. Además Wetlands es adictivo, con misiones concretas y cortas a desarrollar cuando el protagonista ha de entrar o salir de un sitio. El único control del juego es el ratón, y se ofrecen tres niveles de dificultad con la opción de rejugar cualquier fase ya terminada. Además, con la finalización de cada misión, se obtienen estadísticas de puntería, disparos y aciertos, lo que permite al jugador retarse a sí mismo en cada nivel.

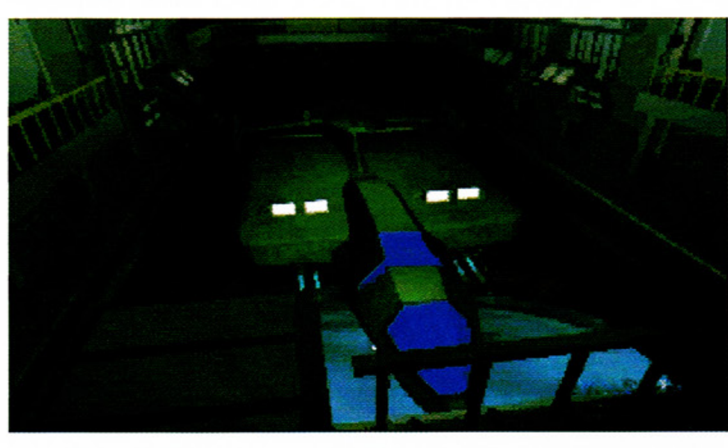
El acabado de Wetlands, el desarrollo de las fases arcade y su alto nivel de jugabilidad, hacen que este título sea asequible a cualquier tipo de jugador, por poco experto que sea en arcades, creando así nuevos adictos a la acción. Los señores de New World Computing han sabido hacer algo nuevo y que además, merece la pena.

El eminente físico Philip Nahj ha inventado un arma nuclear que, a pesar de sus advertencias, el General Edwards se ha empeñado en probar. El resultado ha sido catastrófico: el planeta Tierra sumergido bajo las aguas.





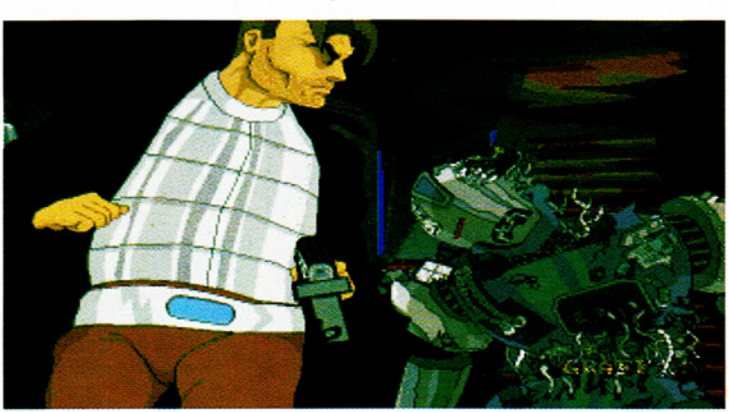


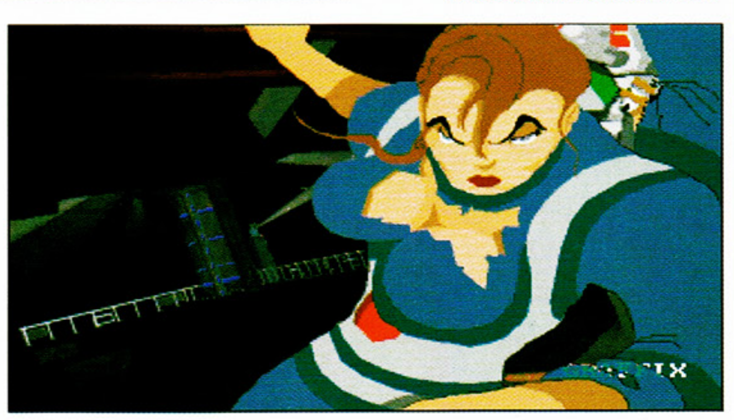






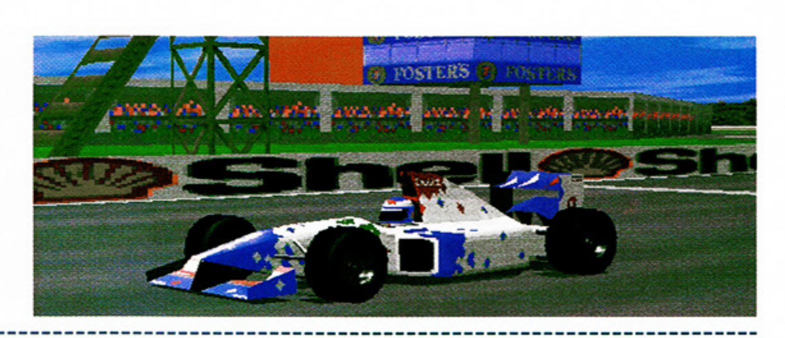
Wetlands
Editor: New World Computing Inc.
Distribuidor: PROEIN S.A.







Grand Prix 2



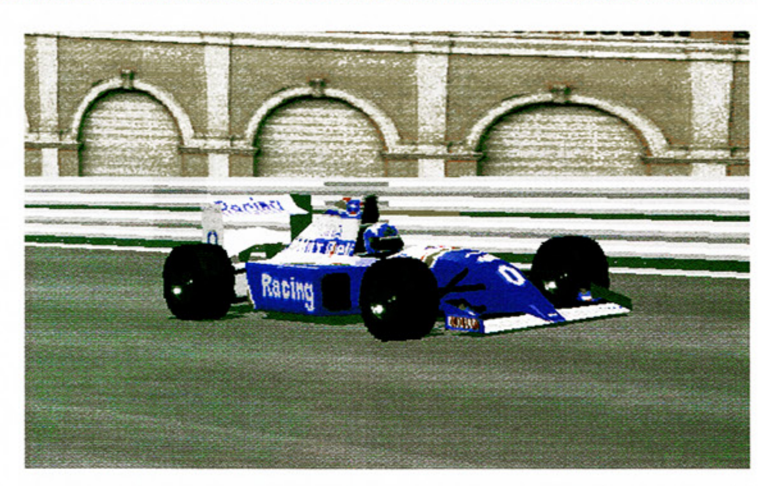
Tras el arrollador éxito de Grand Prix, sin duda uno de los mejores simuladores deprotivos editados hasta el momento, Microprose se supera a si misma en esta nueva edición de competición de Fórmula 1.

Quemando rueda

Grand Prix 2 ha sido calificado por su editor como "la experiencia definitiva en materia de carreras". Y seguramente, los señores de Microprose estén en lo cierto. Los nuevos y potentes ordenadores personales, han permitido desarrollar un juego en 3D con gráficos renderizados que no se queda corto a la hora de transmitir el trepidante realismo de un premio de Fórmula 1.

Entre las muchas características de Grand Prix 2, destacan la posibilidad de visionar las vueltas completas con el mejor ángulo de cámara (igual que en televisión), las espectaculares colisiones, cambios climáticos, reventones y paradas técnicas, circuitos y equipos reales y patrocinadores auténticos. Oirás rugir el motor de tu máquina mientras te envuelven los absorbentes efectos de sonido y la música digital que ofrece el programa.

La principal innovación con respecto a su predecesor, es el brutal impacto visual que provoca la alta calidad de los diseños de los circuitos y vehículos. Por supuesto, esto es a costa de unos requerimientos bastante altos, como 8 MB de RAM o tarjeta y monitor SVGA. Con todo, Grand Prix 2 no promete, será, un número 1 para corredores de cualquier habilidad y todas las edades.





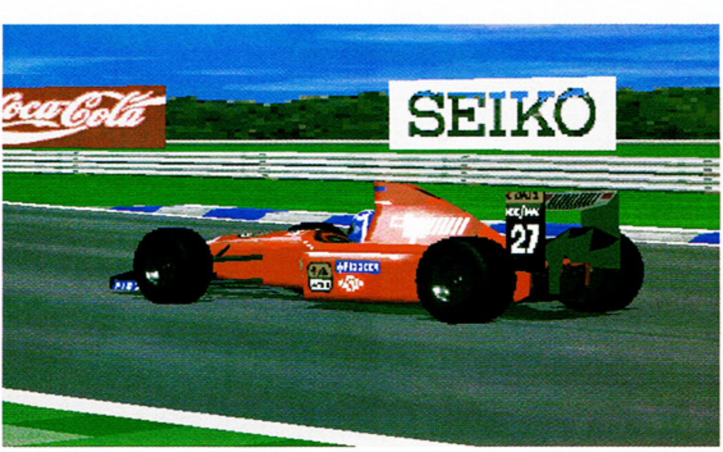


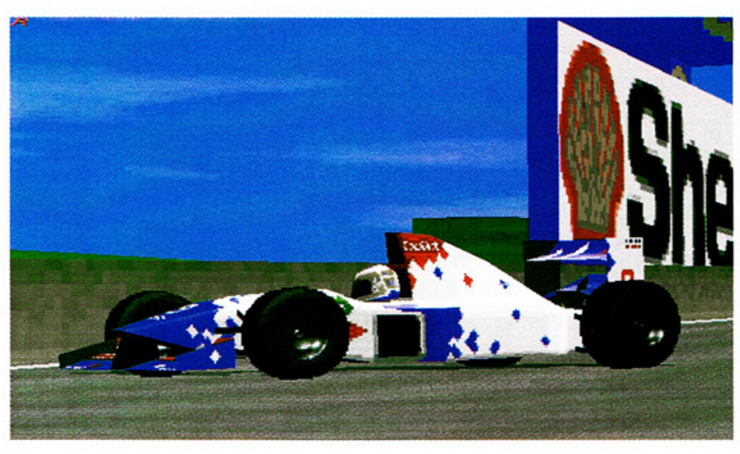
Grand Prix 2
Editor: Spectrum Holobyte-Microprose
Distribuidor: PROEIN S.A.















Mortal Coil

Ideas frescas

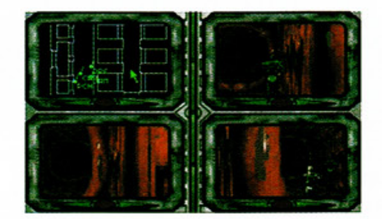
Aunque parezca otra más de las imitaciones en sus distintas versiones de DOOM, Mortal Coil no es más de lo mismo. Este nuevo título utiliza un entorno de sobra conocido por la gran mayoría de los usuarios, un entorno que ha demostrado ser funcional. Pero es lo único que tiene de equiparable a la avalancha de juegos que se desarrollan con un entorno 3D.

En primer lugar, Mortal Coil cuenta con un sistema de inteligencia artificial para los enemigos, un sistema que Vic Tokai ha denominado VIBE (Virtual Intelligence Behavioural Environment). VIBE permite que los enemigos no estén siempre ante el punto de mira del jugador esperando a recibir un disparo. Con VIBE, los aliens de Mortal Coil reaccionan a los movimientos y acciones del jugador dependiendo de la situación, con unos patrones de comportamiento que se adaptan a cada momento de juego.

Además, el jugador cuenta con un equipo de hasta cuatro personajes, existiendo la posibilidad de controlar a cada uno de ellos, o darles órdenes específicas de reconocer el terreno o buscar salidas. Y si esto es poco, la pantalla puede mostrar la acción en tiempo real de los cuatro personajes al tiempo mientras cumplen sus cometidos, con la opción de jugar en una de las ventanas controlando a uno de los personajes. El equipo armamentístico, el botiquín, cualquier posesión que tenga uno de los personajes, puede ser repartida o entregada a los demás.

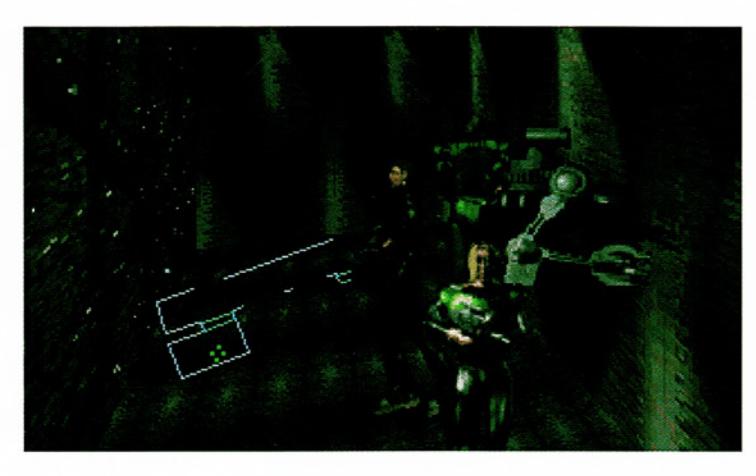
Apoyando a todas estas novedades, Mortal Coil posee un argumento de peso que hila unos niveles con otros mediante secuencias de animación en las que se proporciona información vital para completar el juego.

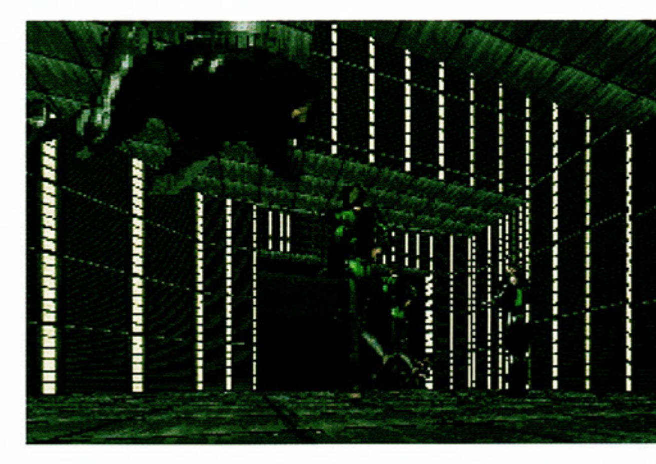
El único defecto que se puede encontrar en la versión Beta analizada, es la pobreza gráfica, aunque en este caso no sea lo más importante. De todas formas, habrá que ver la versión final de Mortal Coil, porque podríamos llevarnos una grata sorpresa.

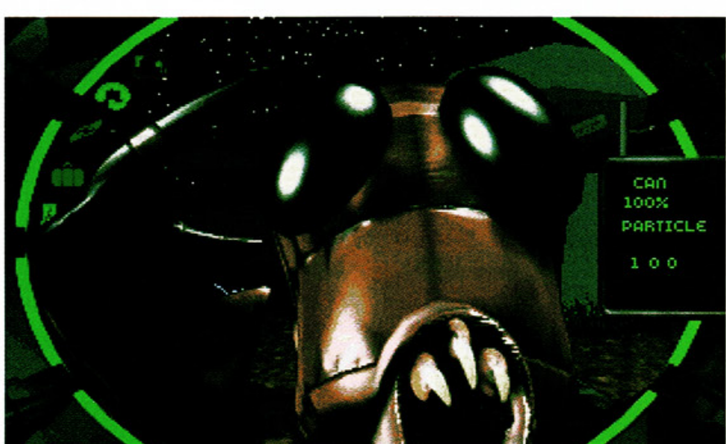


Mortal Coil introduce un concepto estratégico y táctico en el juego de acción, además de un equipo de personajes, vistas externas, un sistema de inteligencia artificial de desarrollo propio y horas y horas de entretenimiento.

Mortal Coil
Editor: Vic Tokai
Distribuidor: Virgin IE













Ascendancy

El espacio está poblado por multitud de razas alienígenas en continua lucha por el poder sobre la galaxia. La colonización, las intrigas y la diplomacia son las herramientas para conseguirlo.





Ascendancy
Editor: The Logic Factory
Distribuidor: Virgin IE

Supremacía interestelar

Ascendancy es el primer título de The Logic Factory, fundada en 1993 por Jason Templeman y Thomas Blom, antiguos miembros de Origin. Templeman y Blom han creado un juego de estrategia combinado con las nuevas tecnologías de producción; y según sus propias palabras, el resultado es "un juego de estrategia que lo tiene todo, incluyendo unos gráficos asombrosos, un sonido excepcional y un diseño superior".

Ascendancy no parece cambiar mucho las líneas maestras de clásicos como Civilization, a pesar de tener lugar en el espacio: colonización, avances tecnológicos, diplomacia, guerras y alianzas. Además, retoma el aspecto visual de Populous, con una perspectiva isométrica que permite un mayor despliegue gráfico a la hora de representar las distintas edificaciones que cubren las superficies planetarias.

Pero a pesar de ello, incorpora un nuevo elemento que bastantes compañías están comenzando a utilizar para casi cualquier tipo de producción: la inteligencia artificial, diseñada con mayor o menor éxito y rigor. De esta forma, cada raza tiene sus propias líneas de comportamiento, y sus líderes personalidades distintas y bien definidas en contraposición con los patrones de actuación prefijados que tenían los juegos de estrategia aparecidos hasta hace poco tiempo.

El juego tendrá varios niveles de dificultad, para retar tanto a los expertos como a los novatos, y pretende ofrecer partidas siempre interesantes y desafiantes. Los objetivos pueden ir desde una simple y breve experiencia en un pequeño grupo estelar, hasta una macro-epopeya interestelar que tiene lugar en una galaxia plagada de constelaciones.

Ascendancy estimula la imaginación y provoca reacciones sorprendentes durante el desarrollo del juego a medida que se plantean los complejos problemas diplomáticos, cuyo resultado depende únicamente de la habilidad del jugador para desenvolverse en tales situaciones.

Cadillacs & Dinosaurs

Las historias de los comics de Mark Schultz llega ahora a las pantallas de nuestros ordenadores.



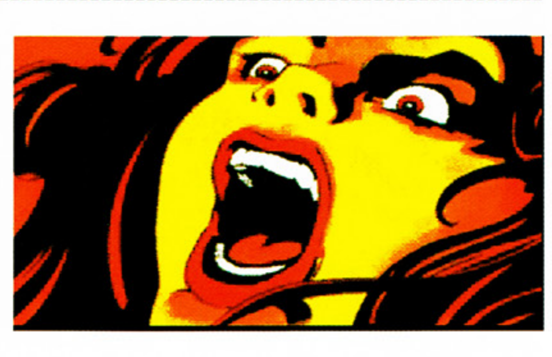


Cadillac & Dinosaurs
Editor: Rocket Science
Distribuidor: BMG IE/ERBE

El segundo cataclismo

Bienvenido al Xenozóico, 600 años en el futuro, donde los dinosaurios del pasado coexisten con los hombres y mujeres del futuro en un desesperado intento de supervivencia. Jack "Cadillac" Tenrec y Hannah Dundee atraviesan peligrosas junglas repletas de peligrosos predadores y desastres naturales en su Cadillac del 53, para detener el Segundo Cataclismo y recuperar el equilibrio del planeta.

Con este argumento nos presentan Cadillacs and Dinosaurs, de Rocket Science. Rocket Science es una compañía que entra en nuestro país de la mano de BMG IE, y llega pisando fuerte con varios títulos, Cadillacs and Dinosaurs entre ellos. Creada en 1993, Rocket Science representa la fusión entre la creatividad de Hollywood y el saber hacer de Silicon Valley. El resultado son unos títulos de acción animada con un nivel de calidad bastante alto para una nueva compañía.



Cadillacs and Dinosaurs se suma a la creciente lista de títulos con más de un CD de juego, 3 en este caso, y además ofrece escenas animadas e imágenes de los cómics de Mark Schultz, un prestigioso autor norteamericano de "culto" poco conocido en nuestro país. El juego posee una fuerte línea de argumento apoyada por acción a manos llenas. Las animaciones toman el estilo de dibujo de los cómics como partida y el resultado es cuando menos curioso, si no novedoso.

Aunque el juego promete un considerable nivel de adicción, horas de entretenimiento y regueros de sudor en un intento de supervivencia de los protagonistas, no pierde espectacularidad a la hora de morir en las fauces de carnívoros dinosaurios o aplastado por los herbívoros.

Si bien en nuestro país no existe de momento demasiada expectación ante este juego, es justo decir que en Estados Unidos, y debido a que está basado en las novelas gráficas de Schultz, Cadillacs and Dinosaurs ha sido uno de esos títulos que están hasta en la sopa a costa de las excelencias que se han publicado (y que seguramente seguirán siendo objeto de comentario) de Rocket Science.

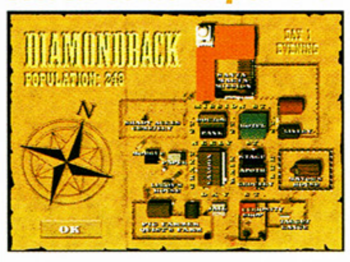

PREPARATE PARA
EL PROXIMO ASALTO
STAR WARS
REBEL ASSAULT II
VERSION DOBLADA
EN CASTELLANO
CD-ROM
STAR WARS
REBEL
ASSAULT
II
LUCAS Arts
SERVICIO TECNICO AL USUARIO
(91) 528 83 12
Méndez Alvaro, 57
28045 MADRID
Tel. (91) 539 98 72
Fax (91) 528 83 63
ERBE
© 1995 Lucasfilm Ltd. Reservados todos los derechos. Usado bajo autorización. Star Wars es una marca comercial registrada, y Rebel Assault y The Hidden Empire son marcas comerciales registradas, de Lucasfilm Lt d. El logo de LucasArts es una marca registrda de LucasArts Entertainment Company.





Dust: A tale of the wired west

En Diamondback impera la ley del más fuerte, y los rumores acerca de la plata perdida de los Españoles corren como la pólvora.



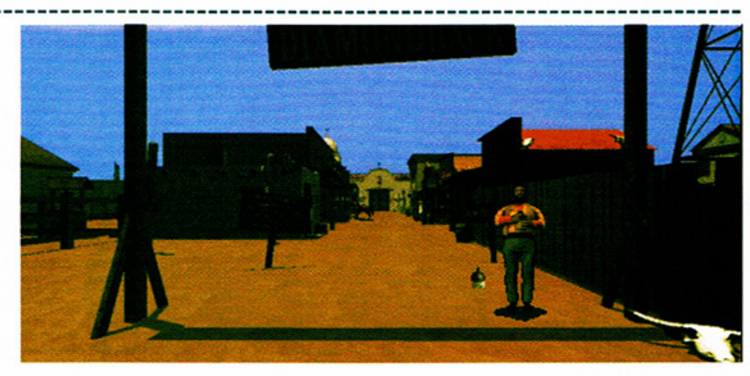


DUST
Editor: Cyberflix
Distribuidor: BMG/ERBE

Una del oeste

Un extranjero ha llegado a Diamondback, un pequeño pueblo fronterizo del Viejo Oeste. Nadie vela por la ley y el orden, y los duelos, robos y peleas se suceden sin que nadie haga nada por evitarlos. Corre el año 1882, y todavía reina el caos en los territorios recién colonizados.

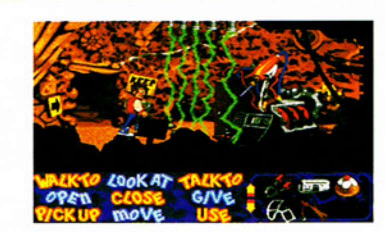
Con gráficos digitalizados en alta resolución, Dust nos transportará al Viejo Oeste para convertirnos en pistoleros, jugadores y, ¿quién sabe?, incluso sheriff. Aderezando todo esto, Dust cuenta con un amplio reparto de personajes que apela a clichés de película, utilizando para ello una variada gama de divertidas voces y curiosas vestimentas y personalidades. Con crueles pistoleros, "interesantes" chicas de salón, y la fiebre de la plata, Dust quiere avivar la codicia resucitando a pistoleros y tahúres.





En Dust se pretende que el usuario haga y vaya a donde quiera, interaccionando con el interfaz de forma sencilla. Por si la aventura no es suficiente, Dust incorpora para mejorar la ambientación, juegos de casino y escenas arcade con duelos entre pistoleros.

Double Trouble



Un malvado megalómano, un complot para dominar el mundo y un adolescente con un corte de pelo horrendo son algunas de las cosas pintorescas que encontraremos en este nuevo título.

Double Trouble
Editor: Merit Studios
Distribuidor: PROEIN

Una nota de humor

Double Trouble es una aventura con un interfaz de corte Loom o Monkey Island, pero que promete carcajadas a costa de locura y disparates.

El protagonista es Bud Tucker, un adolescente post-moderno de Muddy Creek, que se ve envuelto sin comerlo ni beberlo en una divertidísima aventura para salvar al mundo de la mente criminal de Richard Tate, el malvado con más posibilidades de dominar el mundo, y que ha secuestrado al Profesor y robado su replicador duotrónico.

Bud se embarcará en un viaje que le llevará a Barryville, donde conocerá a diversos personajes y tendrá que pasar por situaciones sumamente irreales y extrañas mientras busca al Profesor, la única esperanza para salvar el mundo.

Bud Tucker ya ha sido calificado fuera de nuestro país como el Guybrush Threepwood de los 90. Pronto comprobaremos la certeza de esta afirmación.











Aliens

El encuentro...

Las similitudes de esta entrega de Aliens con la saga de tres películas que han sido estrenadas hasta hoy por la Twentieth Century Fox son evidentes: tanto en las imágenes, como en la excelente banda sonora, compuesta por Nicolas Choukroun, la atmósfera recreada dentro del USS Sheridan nos transporta a los fríos interiores de los cruceros espaciales vistos en la gran pantalla. De nuevo, el guión hace crecer sobre nuestras cabezas la eterna espada de Damocles, esa asignatura que la humanidad tiene pendiente desde la primera llamada de advertencia, cuando se vislumbraba a lo lejos —entre el paisaje rocoso—, la silueta borrosa de aquella nave alienígena estrellada...

Supervivencia

Aliens: a comic book adventure, es una aventura gráfica en tres dimensiones que aprovecha al máximo las posibilidades de tu ordenador para hacerte entrar en el mundo desconocido de Alien. Combinando un estilo cinematográfico en el discurrir de los acontecimientos, y la interactividad propia de esta clase de juegos, consigue el sorprendente efecto de una abducción total del jugador hacia el núcleo mismo de la trama. No ha sido el primero, pero si uno de los que mejor utiliza excelentes imágenes 3D renderizadas inspiradas en el cómic, otorgándoles una credibilidad propia que podría competir con las versiones cinematográficas. Absorbente y brillante, en absoluto desmerece la calidad de las –hasta el momento tres– películas que le precedieron.

Las perspectivas del juego están realizadas cara a cara, en primera persona o en tercera persona. Como toda aventura gráfica, consta de un menú de iconos, pero en este caso es claro, sencillo y fácil de manejar. En su interior podrás guardar objetos que te serán necesarios para terminar las tres partes de que consta el juego. Esas herramientas pueden ser intercambiadas entre los tripulantes, dado que cada uno tiene una especialidad propia –por decirlo de alguna forma–.

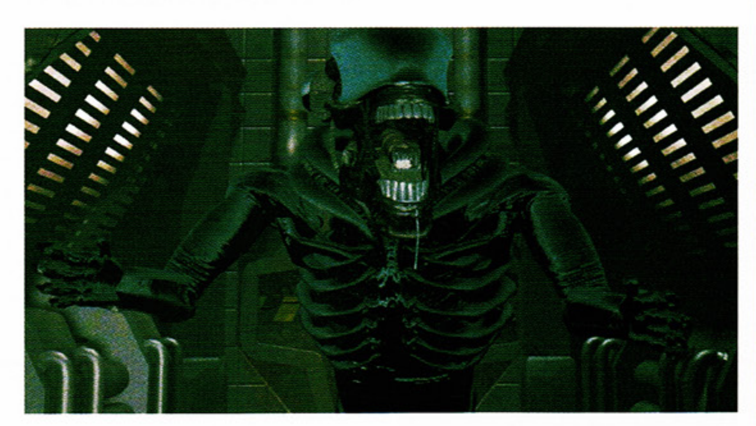
Son muy importantes las conversaciones, y además nutridas, tanto que podrías perderte fácilmente en sus retorcidos laberintos. Hericksen, Williams, O`Connor y McGuiness; MOM —la computadora del USS Sheridon—... Todos ellos deberán enfrentarse a una especie xenomorfa de alienígenas cuyo planeta de origen es desconocido, ignorándose asimismo los detalles de su sicología básica y su comportamiento. Ellos aparentemente defienden su territorio, pero la expansión a la que aspiran comprende todo el territorio que tengan delante, con lo cual sólo hay sitio para ellos dentro del planeta, del sistema solar, de la galaxia... Son depredadores adaptados de una forma excelente para atrapar y destruir a sus víctimas.

El juego

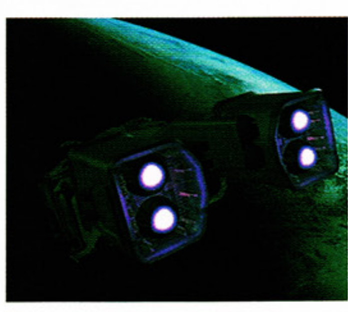
Aliens lleva dentro de su software una pequeña novedad: un juego. Se llama Reversi, y es posible acceder a él desde el menú de opciones. Es un divertido pero difícil juego con el que la tripulación se distrae. Tu puedes jugar también con él, con independencia de la historia principal.

Es muy importante que vayas salvando las partidas, porque el tiempo que tienes para lograr tus objetivos es limitado, dado que deberás atender ciertas circunstancias sobrevenidas que podrían terminar con la misión. Peligroso y excepcional, Cryo nos acerca de nuevo al desolado mundo de la soledad del espacio. Y como bien reza el refrán español, "más vale solos..."

Si alguien pone en duda que una simple llamada pueda cambiar su vida, será porque no ha recibido ninguna procedente de la roca terraformada B54c, en Alfa Centauro...







ALIENS
Editor: Cryo / Mindscape
Distribuidor: Proein



Alien Virus



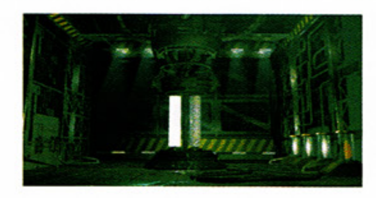
Una pareja que trabaja para la misma compañía ve pospuestos sus deseos de casarse hasta la finalización de su contrato. Cuando vuelven a encontrarse, tras un mes de separación, todo ha cambiado...

Los extraterrestres interrumpen una historia de amor

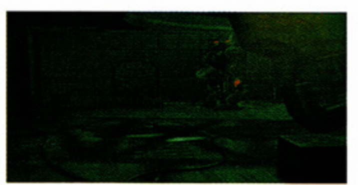
Uno de los proyectos fuertes que prepara Vic Tokai para entrar en nuestro mercado, es una aventura gráfica con imágenes renderizadas en 3D y una soberbia ambientación sonora.

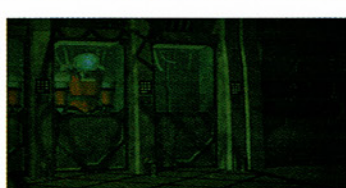
Alien Virus transcurre en el espacio colonizado del futuro. Su protagonista, Joshua, vuelve a la estación espacial donde trabaja su chica, después de un mes de duro trabajo. Ha conseguido el dinero suficiente para poder casarse. Pero algo terrible ha sucedido en su ausencia: el hangar está vacío, exceptuando un robot no operativo que pronto se convertirá en el único aliado de Joshua para salvar a los supervivientes.

El enemigo es una horda de bestias espaciales, maníacas y psicóticas. Utilizando todos los medios a su alcance, Joshua tendrá que enfrentarse a ellos en un trabajoso periplo por la estación espacial. En breve, conoceremos los pormenores de su odisea.











ALIEN VIRUS
Editor: Vick Tokai
Distribuidor: Arcadia

Earth Worm Jim



En un mundo de neumáticos y electrodomésticos, Earth Worm Jim ha de sobrevivir a la violenta recepción que le brindan las criaturas terrestres.

Un alienígena en apuros

Earth Worm Jim (EWJ) es un arcade de plataformas multinivel que se prepara en las salas de programación de Activision. Aunque el sistema del juego no parece que vaya a aportar ninguna novedad, el tono humorístico que se pretende que predomine, eclipsa este pequeño defecto.

Igual que en los dibujos animados de siempre, las situaciones ridículas y absurdas se suceden una tras otra hasta alcanzar un clímax final y arrancar la carcajada. Los diseñadores se "rompieron" la cabeza para dar con un personaje que incorporara algo nuevo a una fórmula que lleva años funcionando. Y lo han encontrado: el protagonista —Earth Worm Jim— utiliza una ametralladora, y su cabeza como látigo, para defenderse de los incesantes ataques de enormes perros hambrientos y urracas kamikaze. Mientras tanto va por el mundo lanzando vacas al espacio, botando sobre neumáticos y practicando un largo etcétera de divertidos movimientos que arrancarán sonrisas a más de uno.

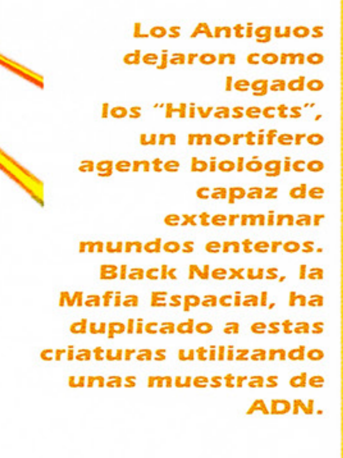
Este pequeño avance de EWJ, dice bastante acerca de la calidad humorística del juego, si bien aún está por ver el resultado final.







EARTH WORM JIM
Editor: Activisión
Distribuidor: Arcadia



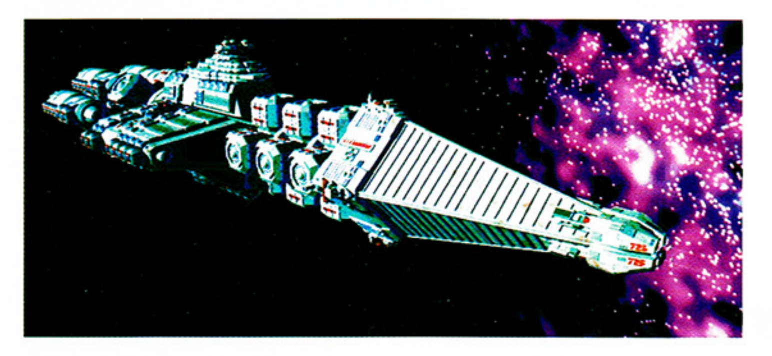
The HIVE

Abejas espaciales

El protagonista tendrá que infiltrarse en el complejo de Black Nexus como agente doble, y conseguir información de un científico leal que también actúa de doble agente en los laboratorios. Pero todo sale mal y el protagonista termina huyendo mientras intenta rescatar a Ginger, la científico, y escapar hacia el espacio.

Aunque se podría esperar un entorno tipo Doom, The Hive utiliza una filosofía similar a la de Rebel Assault, de LucasArts. The Hive será un juego de acción arcade con un entorno gráfico impresionante y dos modos distintos de juego en primera persona. El primero estará basado en el sistema de seguimiento de Rebel Assault, en el que el jugador ha de seguir una ruta predeterminada con muy poco ángulo de giro para disparar y evitar obstáculos. El otro modo es potencialmente más satisfactorio, ya que permitirá al jugador una libertad de movimiento de 360 grados dentro de un entorno renderizado que permitirá crear situaciones realmente sorprendentes.

Sin duda alguna, los fuertes de The Hive serán el sonido y el aspecto visual. Los impresionantes gráficos que en otros juegos son sólo para la introducción, serán constantes en este programa. Si se añade a esto la capacidad de proceso de imagen de Windows 95, las transiciones entre escenas jugables y escenas no interactivas deberían ser prácticamente inexistentes.

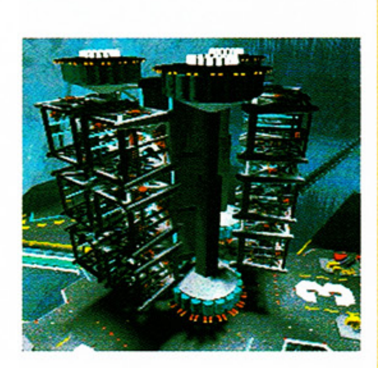


Los Antiguos dejaron como legado los "Hivasects", un mortífero agente biológico capaz de exterminar mundos enteros. Black Nexus, la Mafia Espacial, ha duplicado a estas criaturas utilizando unas muestras de ADN.

En cuanto al sonido, la calidad del mismo está al nivel de la gráfica, con lo que la sensación de estar inmerso en otro mundo será completa.

Precisamente por requerir Windows 95, los requisitos mínimos del sistema serán bastante elevados. Aunque en teoría baste con 8MB de RAM y un 486, los modos de alta resolución exigirán Pentium y mucha más memoria para conseguir una velocidad aceptable y que el cursor no se mueva a trompicones.

La línea argumental de The Hive tendrá mucho peso en el juego, y por ello las escenas no interactivas serán abundantes, aunque eso sí, gratas de ver. Sobre todo porque permitirán que los dedos descansen de tanto disparar y que el jugador se relaje un poco antes de entrar otra vez en combate.



THE HIVE
Editor: Trimark Interactive
Distribuidor: Arcadia







Actua Soccer



Las estrellas del fútbol inglés se han dejado digitalizar en acción para poner sus movimientos en la pantalla de un ordenador.

Alianza entre programadores y jugadores

Entre los numerosos juegos que Gremlin está preparando para el futuro, se encuentra Actua Soccer, un programa de fútbol que quiere ofrecer entretenimiento a la friolera cantidad de hasta 20 personas al tiempo.

Gremlin ha conseguido para este proyecto, a Chris Woods (guardameta), Andy Sinton y Graham Hide (centrocampistas) para poner su técnica al servicio del juego por ordenador. Utilizando las últimas tecnologías de Captura en Movimiento, la acción en Actua Soccer resulta altamente convincente.

Pero en Gremlin no se conforman sólo con las estrellas del balón, también han fichado a una estrella de la radio como comentarista: Barry Davies, el número 1 de la BBC. Aunque este personaje no sea conocido en nuestro país, los ingleses lo han tenido hasta en la sopa, si bien hay que decir que con su voz y comentarios, la atmósfera futbolera está asegurada.





Actual Soccer deleitará a los jugadores con un movimiento realista y con gráficos 3D y hasta 8 cámaras distintas que se pueden alternar en cualquier momento del juego. Además, permite ver la repetición de la última jugada, algo que junto con la opción de 5 jugadores en el mismo ordenador proporcionará a los fans del deporte rey la oportunidad de revisar su actuación. Si se utilizan las opciones de juego en red, Actua Soccer promete convertirse en el nuevo programa que podría costarle el puesto de trabajo a más de uno...

ACTUA SOCCER
Editor: Gremlin
Distribuidor: Arcadia

Rayman

Rayman es un curioso ser sin brazos ni piernas, que se verá obligado a liberar a los cautivos electrones para devolver el equilibrio al átomo.

Rápido y divertido

Adaptado de la versión de consola, este entretenido juego -al que le faltan ya muy pocos niveles para estar terminado- es el típico multinivel; y está lleno de curiosidades que harán devanarse los sesos a más de uno.

Rayman se desarrollará en seis mundos distintos en los que la dificultad impuesta por los escenarios y criaturas será creciente. La imaginación que los creadores están poniendo en Rayman es desbordante, caricaturizando prácticamente cualquier cosa que se les haya podido ocurrir.

El juego proporcionará horas y horas de entretenimiento, con más de 70 niveles que explorar y situaciones impredecibles. Además, parece ser que en la versión de PC, Rayman dispondrá de nuevos poderes.



EARTH WORM JIM
Editor: UBI Soft
Distribuidor: UBI Soft







Top Gun: Fire at Will



Ases del cielo

El programa estadounidense Top Gun, para pilotos de cazas de las fuerzas aéreas, fue diseñado hace 20 años para entrenar a una nueva generación de pilotos, un relevo que pudiese sustituir a aquellos que habían perdido gran parte de sus habilidades de combate a causa de la aparición de los misiles de largo alcance.

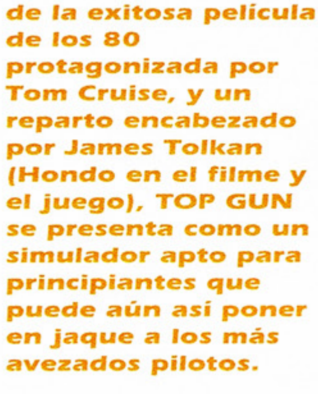
Al igual que hizo la Armada entonces, Spectrum Holobyte ha creado Top Gun: Fire at Will (Fuego a Discreción). La intención del programa es conseguir que aquellos que nunca se han acercado a los simuladores de vuelo ante su gran complejidad de controles y somníferos manuales, tengan fácil acceso a una simulación hasta ahora reservada para aquellos elegidos capaces de comprender términos como BARCAP y TARCAP. Los controles han sido simplificados, aunque no eliminados, y se ha incorporado una opción de ajuste del nivel de dificultad.

La acción tiene lugar en tres escenarios: Cuba, Corea y Libia, y ofrece cerca de 40 misiones para que los pilotos puedan demostrar su valía. Cada una de ellas está presentada con un informe que utiliza secuencias cinemáticas tipo noticiero de la CNN, imágenes para las que se ha contado con un reparto de más de 20 actores de la talla de James Tolkan (últimamente visto en nuestro país como jefe de Michael Durikof en la serie de televisión Cobra).

Como novedad, pueden jugar hasta 16 personas, y en el modo de alta resolución los gráficos han sido renderizados en 3D, aunque claro, sin un potente equipo Pentium no hay nada que hacer.

Además el juego cuenta con una banda sonora muy movidita, que incluye una versión regrabada del tema de Kenny Loggin que llevó por título el de la película. La banda sonora está grabada digitalmente en el CD, de forma que se puede escuchar tanto si se posee como si no una tarjeta de sonido.

Todavía habrá que esperar algo de tiempo para poder convertirse en Maverick, ya que el juego sigue en fase de desarrollo. Aunque eso sí, muy avanzado.



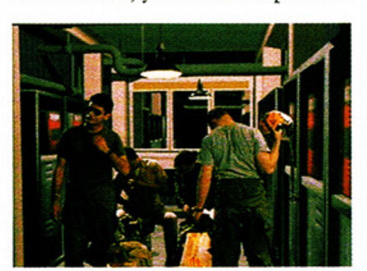

Con la ambientación de la exitosa película de los 80 protagonizada por Tom Cruise, y un reparto encabezado por James Tolkan (Hondo en el filme y el juego), TOP GUN se presenta como un simulador apto para principiantes que puede aún así poner en jaque a los más avezados pilotos.

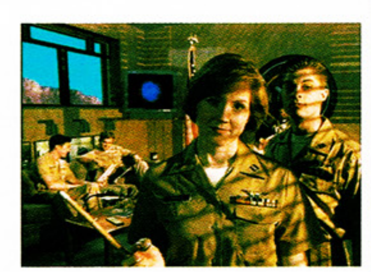






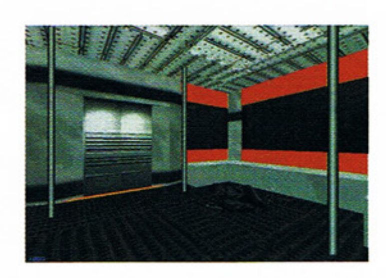
TOP GUN
Editor: Spectrum Holobyte
Distribuidor: Proein







Tekwar

La droga de diseño del siglo 21 se llama TEK. Los TekLords han resuelto sus diferencias para incrementar los niveles de adicción al TEK a proporciones desastrosas.

El futuro de William Shatner

TekWar será un juego de acción con plataforma tipo DOOM, aunque el argumento tiene mucho más peso que el ya clásico de ID Software. Contratado por la agencia de investigación más importante del mundo, el protagonista tendrá que descubrir los planes de los Tek Lords y detenerles antes de que la droga gobierne por encima de los mandatarios oficiales.

Capstone ha conseguido la presencia de William Shatner (Capitán Kirk, Star Trek) para interpretar el papel de Walter Bascom, director de la Agencia de Detectives Cosmos. Shatner informará al jugador, con su peculiar estilo, de cada una de las misiones que debe ir llevando a cabo.

Otra de las características llamativas que tendrá TekWar, es un alto nivel de gore. Es decir: sangre y tripas por doquier. El programa incluirá una opción que desactive esta posibilidad.

Con varias resoluciones de juego, TekWar se adaptará a cada máquina según la configuración, de forma que no se pierda velocidad. ¿Llegará a viciar tanto como DOOM?







TEKWAR
Editor: Capstone
Distribuidor: Proein

Maximum surge

Imagina que el DOOM no tuviera gráficos, sino imágenes, y que además pudieras hablar con los personajes. Imagina que una despampanante mujer fuera tu guía por los corredores, y todo esto con video en tiempo real.

La era post-nuclear

Digital Pictures apuesta fuerte por las superproducciones en CD-ROM. En lugar de utilizar unos cuantos actores desconocidos y unos fondos renderizados en 3D, con sus técnicas de desarrollo y las "fortunas" que pagan a actores tan conocidos como Yasmine Bleeth (Los vigilantes de la playa), y Walter Koenig (Mr. Chekhov en la serie original de Star Trek), están consiguiendo unos magníficos resultados de video en tiempo real.

Maximum Surge tendrá un nivel salvaje de gore, una jugabilidad que pretende estar a la altura de DOOM y un sonido que si el equipo lo permite, no tendrá nada que envidiar al de una película de acción en televisión o cine.

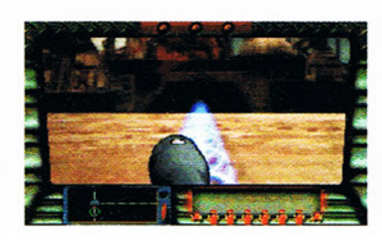
El director, William Mesa, orquestó hace ya unos añitos la escena del choque del tren en "El fugitivo". Quizá esto sea garantía suficiente de la calidad de la acción que ofrecerá Maximum Surge.







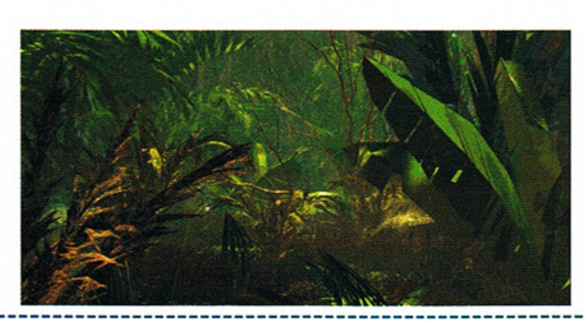






MAXIMUM SURGE
Editor: Digital Pictures
Distribuidor: Arcadia





Congo

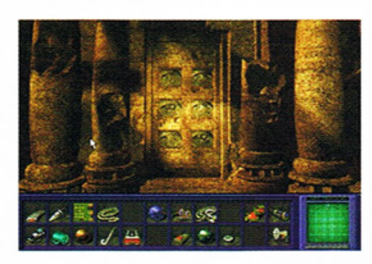
Los guardianes de la codicia

La pesada atmósfera de la jungla Centroafricana esconde el secreto más codiciado de la Tierra. Varias empresas y organizaciones internacionales dependen de ese misterio para subsistir. Congo está basado en la reciente película de Paramount Pictures, concebida desde la publicación del libro con igual título cuyo autor es Michael Crichton, padre de best-sellers tan conocidos como "Parque Jurásico", "Esfera", "Sol Naciente" o "Acoso".

Ambientado en las selvas tropicales del África Central, Congo nos sumerge en una inquietante aventura de búsqueda, inmersa en una atmósfera de total desconocimiento del medio que rodea a los protagonistas. Dos expediciones se unen para protagonizar esta locura y sus fines son muy distintos: por un lado devolver a la pequeña Amy -una gorila a la cual se le ha enseñado a hablar por señas-, a su casa. El objetivo de la otra expedición es muy distinto: encontrar los diamantes más puros del planeta, localizados por unos exploradores -como era de esperar- en casa de Amy. Las dos coinciden en el tiempo y en el espacio. Una empresa de telecomunicaciones, una guerra civil, intereses privados, traiciones, etc. componen la amalgama de circunstancias que desembocan en una sobrecogedora venganza de la Naturaleza.

En Congo, conservar la vida durante unas horas, se considera una gran proeza. Para ayudarte a ello, durante el juego, podrás establecer contacto con un satélite de comunicaciones a través del cual obtendrás la valiosa información que te permitirá terminar esta aventura gráfica de Viacom.







¡Cuidado con las ramas!

¡No vayas a saltarte un ojo! ¿Porqué? La imagen central que indica el movimiento a través de la jungla, actúa desde una visión en primer plano respecto del sujeto activo que opera como jugador, de tal forma que sus gráficos y la perspectiva que alientan, son tan espectaculares que se confunden con la propia visión de las cosas que tendría el usuario inmerso en misma realidad.

Un completo menú de iconos en la parte inferior, que consta de brújula y conexión con satélite a través de un sofisticado ordenador portátil, diferencia Congo de predecesores menos sofisticados como Dragon`s Lore o Myst. Al igual que en esos precursores, en casa de Amy, las flechas de dirección que aparecen sobre la imagen de la pantalla central te indicarán hacia donde puedes moverte, pero en realidad serás tú quien decida dónde ir, cómo descubrir pistas secretas, cómo franquear puertas activando determinados códigos, y el método más seguro para cruzar ríos, caminos, etc. participando en una de las grandes aventuras del cine de acción, donde la ciencia se une al encanto de oír hablar a una preciosa gorila... a través del sintetizador de voz mediante signos ¡Claro!





Embebida en maldad, la muerte se asienta en la negra mirada de las bestias albinas que custodian la olvidada ciudad de Zinj. Una inminente erupción volcánica del Mukenko podría sepultar sus riquezas...







CONGO
Editor: Viacom
Distribuidor: CIC





Chronomaster

Cuando ciencia y magia coinciden en un mundo donde la imaginación de los artistas no tiene límites, el espectador objetivo puede llegar a rozar con sus dedos la frontera de la divinidad mas absoluta.

CHRONOMASTER
Editor: Capstone
Distribuidor: Proein

Irrealidad virtual

"Sobre gráficos no hay nada escrito", podríamos decir para justificar la gran calidad de las treinta excitantes representaciones animadas que aparecen en Chronomaster.

Y sobre historias tampoco; por eso, la venganza de Join Korda, quien lleva el peso de la trama, se desarrolla en un futuro magico-científico, cuya característica principal es que sus acertijos pueden resolverse de distintas formas. Esto es posible porque la persona encargada de concebir la epopeya ha sido nada más y nada menos que Roger Zelazny, el gran escritor de ciencia-ficción. Verdaderos torbellinos de alta tecnología, efectos especiales, voces digitalizadas, banda sonora original y otros regalos para los sentidos, convierten a Chronomaster en uno de los juegos más innovadores de los que aparecerán en los próximos meses.

El entorno de animaciones y decorados está sumamente detallado, y trabajado en su totalidad en 3D. La animación de los movimientos en lo que a personajes se refiere, está muy lograda. Especialmente conocidas son las voces empleadas en el juego: Lolita Davidovich ("Entre dos mujeres"), Ron Perlman ("El Nombre de la Rosa", "La Bella y la Bestia") y Brent Spiner ("Strar Trek: The Next Generation") En lo que a efectos especiales de sonido se refiere, la calidad es muy grande, y el innovador interface del menú de iconos, permite al jugador adentrarse en sus misterios moviéndose a través del juego con gran facilidad y precisión. Para acrecentar la sensación de naturalidad y de realidad, innumerables personajes se mueven a lo largo del juego con "personalidad propia".

A través de los distintos universos de Chronomaster, una larga lista de cyborgs, piratas espaciales, hechiceros, etc. desfilarán ante tus ojos. Tendrás la posibilidad de compartir situaciones con ellos, y podrás explorar a través de la persona de Join Korda los numerosos escenarios interactivos tridimensionales donde acontece todo el transcurso de la acción.





Road Warrior

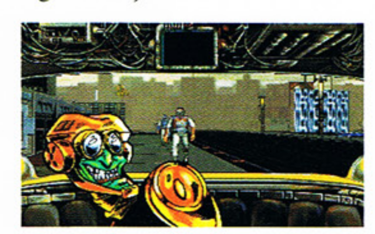
En el siglo 20, ser taxista tenia sus complicaciones, pero era un trabajo relativamente seguro. En el siglo 21, con el Imperio de Omnicorp, ser taxista puede resultar mortal.

Un taxista cyberpunk

Road Warrior es la secuela de Quarantine, un juego entretenido que fuera de nuestro país tuvo una formidable crítica. Esta segunda entrega de las aventuras de Drake Edgewater, que dentro de poco tiempo disfrutaremos en su versión castellana, es si cabe, más salvaje que su predecesora. El lenguaje, los gráficos y la acción prometen violencia a raudales.

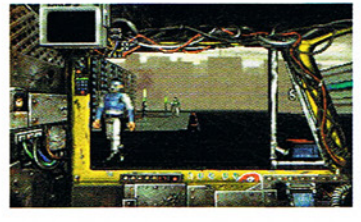
Tras escapar de la ciudad prisión de Kemo, las fuerzas rebeldes le piden, desde el exilio, que acabe con el Imperio Omnicorp. Tendrá que utilizar todo su arsenal para lograr su peligroso objetivo.

Por lo que parece, Quarantine II supera con creces a la primera parte, y apoyándose en un interfaz tipo DOOM, llevará horas de diversión y acción a aquellos que gusten del cyberpunk y la violencia extrema.

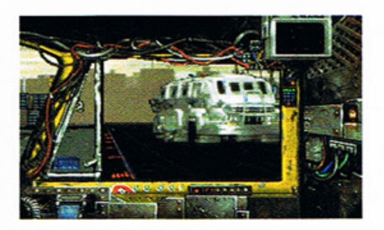




ROAD WARRIOR
Editor: Game Tek
Distribuidor: Proein







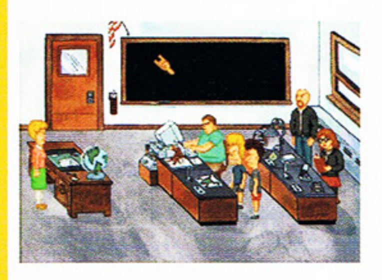


APARTATE DE LA MUERTE EN LA CARRETERA
UN CÓCTEL EXPLOSIVO DE TECNOLOGÍA, VELOCIDAD Y PELIGRO.
Derrapajes, saltos, loops e incluso ¡Sacacorchos!
Acción real de las máquinas recreativas en tu PC.
Opción de 16 jugadores simultáneos bajo red. Asombroso nuevo interface.
Modo SVGA. Inteligencia artificial que programa la circulación de los otros coches, ¡que intentarán impedirte ganar!
Incluye 16 circuitos a cual más mortal y desafiante y 8 prototipos de increíbles Super Bólidos.
Juego real en tres dimensiones.
Cámaras virtuales con ángulos imposibles.
Pantalla dividida en el modo de dos jugadores simultáneos.
RECKLESS
AUTO
De Silva
PRO
HEAD HONCHO
LAP
POS
fatal racing



Beavis & Butt-head: Estupidez virtual

Los populares personajes de la serie de la MTV, saltan al ordenador.



Un humor único

Beavis y Butt-head han decidido que quieren unirse a la banda de Todd. En ésta, su primera aventura, tendrán que hacer acopio de cuantos actos antisociales puedan —algo lógico, tratándose de ellos—.



Siguiendo la línea de dibujos del programa de televisión, esta aventura gráfica estará coloreada con el particular humor de los personajes de la MTV, ya que los diálogos han sido escritos por los mismos guionistas de la serie (emitida en España por Canal+).



Aunque el soporte sea el CD-ROM, no debemos esperar cientos de pantallas, sino más bien pocas y muchos chistes y puzzles. Además se incluirán también escenas no interactivas en las que Beavis y Butt-head contarán su vida, con esa "riqueza léxica" que les caracteriza.

Quizá sea un juego apto sólo para aquellos que disfrutan y entienden la serie. La prueba, cuando esté acabado el programa.

BEAVIS & BUTT-HEAD
Editor: Viacom / Newmedia
Distribuidor: CIC

Supreme Warrior



El CD-ROM de Supreme Warrior entra en un terreno antes inexplorado: los juegos de combate con video en tiempo real.

Artes marciales de verdad

Una cosa es una aventura con actores y digitalizaciones, pero un juego tan dinámico como éste, que utiliza estas técnicas y además mantiene una velocidad muy aceptable, puede convertirse en un número uno cuando esté en la calle.

Supreme Warrior tendrá 2 CD's en su versión definitiva, con varios mundos y niveles de habilidad. Se han filmado golpes espectaculares como el de la Palma de Buddha y el del Leopardo, todo ello rodado en los famosos estudios de Shaw Bros —Hong Kong—, centro de producción de cientos de películas de artes marciales.

Como era inevitable, la caracterización de los personajes se ha adaptado a la filosofía oriental del guerrero: unos trajes estrambóticos y unos maquillajes de película de las Tortugas Ninja, aunque eso sí, con más medios y presupuesto.









SUPREME WARRIOR
Editor: Digital Pictures
Distribuidor: Arcadia



Bermuda Syndrome

Desde siempre, circulan historias acerca de naves de todo tipo que han desaparecido en el Triángulo de las Bermudas. Bermuda Syndrome es la aventura de un piloto que quedó atrapado allí.

El misterio de las Bermudas

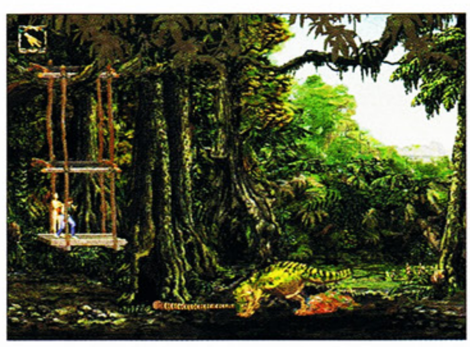
Huyendo de los aviones alemanes, el piloto americano Jack J. Thompson se interna en el misterioso Triángulo de las Bermudas. De forma milagrosa, consigue saltar a tiempo de su avión antes de que éste sea alcanzado por un rayo. Cuando recupera la visión después del resplandor, se encuentra en una isla desconocida. Pero algo va mal... Atrapadas en la isla, una ruptura del contínuo espacio-tiempo, hay criaturas de todas las épocas. Con sólo un par de armas, debe enfrentarse a los peligros que le acechan y rescatar a la bella princesa Nathalia.

Así comenzará Bermuda Syndrome, una aventura gráfica de acción y fantasía en la que han trabajado artistas procedentes de la factoría Disney. En el desarrollo, se están aprovechando todas las ventajas de Windows, con lo que anticipamos ya, que este juego no tendrá versión DOS (pero será compatible con Windows 3.1, 3.11, Windows 95 y NT).

Century Interactive ha creado su propio interfaz VGA para Windows, un entorno que les permite animar grandes objetos sin parpadeos ni deformaciones. El resultado del trabajo de artistas y animadores parece ser impresionante, con unas animaciones y fondos que, además de bien hechos, resultan bellos.

El juego en cualquier caso, recordará a más de uno un clásico de hace tiempo: Flashback. Bermuda Syndrome estará en la misma línea, pero con una calidad gráfica y cinemática muy superior. Se notan tremendamente los avances tecnológicos, especialmente en el aspecto gráfico del juego.

Con dos CD's y cuatro mundos en los que se divide la isla, el juego tendrá más de 200 localizaciones, 50 criaturas animadas en 3D y horas y horas de juego, además de escenas no interactivas que ilustrarán la historia de Thompson. Se verán monstruos y animales de todas las épocas, sobre todo de la prehistoria. De todos es sabido que los dinosaurios venden, sobre todo desde Parque Jurásico.



El año que viene traerá el Triángulo de las Bermudas al ordenador, rompiendo las barreras del contíno espacio-tiempo con una prometedora aventura gráfica: Bermuda Syndrome.

BERMUDA SYNDROME
Editor: Century Interactive
Distribuidor: BMG IE / ERBE







¿De donde vienen los juegos? (I)

Asi trabajan las compañías de software

Pues no, los juegos, como los niños, ni los trae la cigüeña ni vienen de París. En realidad las tareas internas del diseño de juegos son complejas y están muy interrelacionadas. El diseñador escribe un boceto, los artistas y programadores ensamblan el juego, y el productor comprueba que todos los engranajes estén bien sincronizados. Descubre cómo los artesanos del diseño de juegos utilizan las herramientas de su oficio.

La gestación de un gran juego puede empezar en cualquier lugar: como simples garabatos en una servilleta, como ideas debajo de la ducha, una novela emocionante, o una discusión en grupo cuidadosamente dirigida. Sin embargo, aunque surja la idea inicial, es solamente eso, una idea. Cualquier persona que haya pensado alguna vez en escribir una novela, sabe que una idea y un proyecto terminado están a años luz de distancia. Casi cualquiera podría tener la idea perfecta para una novela magistral, pero sin las habilidades de escritura, investigación, enormes cantidades de tiempo, esfuerzo, sudor y lágrimas —además del vigilante ojo de un buen editor—, el libro ni siquiera tendría la posibilidad de llenarse de polvo en tu librería del barrio. Esto mismo pasa con los juegos de ordenador.

La idea es la chispa, y a menudo esa chispa puede llevar la inercia necesaria para encender el fuego. Pero, irremediablemente, se necesitará de mucho y duro trabajo si esa gran idea quiere convertirse en un buen juego.

Seguramente, alguna vez te hayas sentido frustrado al ver un anuncio a todo color de un gran juego, sólo para descubrir que pasarán otros seis meses hasta que éste aparezca en las estanterías de las tiendas. ¿Qué está pasando durante todo ese tiempo? Un juego inicia su andadura mucho antes de que se coloque su primer anuncio. ¿Qué pasa dentro de un juego mientras crece a partir de su idea embriónica y se convierte en un gran éxito, o en algo muy pasajero? ¿Quién le da vida y cómo? Vamos a ver el ciclo de vida de un juego de ordenador, desde su diseño hasta el disco.

La creación de un juego

DISEÑADORES Y DISEÑADORAS

Los juegos suelen partir de ideas muy toscas y básicas.Un programador puede pensar, "quiero hacer un juego en 3D que trate de machacar demonios con una escopeta". Otro puede sentarse con un grupo de gente y decir, "Vamos a hacer la simulación de fútbol más realista que podamos crear". Mientras que otro podría decir: "¿No estaría bien si pudiéramos crear el mejor simulador de vuelo acrobático? " A veces la gente de marketing se involucra. "Bien, hemos lanzado LORD QUEST TEN y no hemos conseguido el éxito esperado — simplemente, los jugadores no estaban contentos. ¿Qué pode-



LA CURA PARA EL BLUES DEL DISEÑADOR

Steve Barcia, presidente de SimTex y director de diseño, cree profundamente en su obligación de crear un juego realmente divertido para los jugadores.

"Cuando estoy diseñando un juego pienso siempre en el usuario", dice Steve Barcia, diseñador jefe de Simtex. "No estamos interesados en figurar, sólo queremos buenos juegos. ¿Es divertido el juego? ¿Es adictivo? Ser adictivo es el ingrediente más importante."

mos hacer para mejorar el LQ XI?" O está el insidioso, "Necesitamos un juego de disparo en 3D porque ahí es donde está el mercado. Trabajaremos en la historia más adelante".

Todas éstas son variaciones sobre las ideas iniciales de los juegos del pasado y del futuro. Sin embargo, estas ideas básicas de creatividad son tan generales que son casi inútiles. Supongamos que tú eres un programador y que te damos la segunda idea de esta lista y te decimos, "Aquí hay una idea genial. Queremos verla en Beta en 9 meses." ¿Estarías listo para funcionar? ¿Podrías crear una simulación rica en texturas, equilibrada, y capaz de captar la imaginación de miles de jugadores? (Si puedes, envíanos un FAX con tu curriculum y abriremos una compañía ahora mismo). Sin embargo, lo más probable es que fueras a la deriva en un mundo de posibilidades, inseguro y sin saber cuál de las muchas direcciones puedes tomar.

Por otro lado, ¿que nos dirías si te dieramos un documento que dividiera el juego en tareas de programación, claramente definidas y fácilmente descritas? ¿Sería más fácil tu trabajo? Casi seguro.

Además, ten en cuenta que los juegos de hoy en día suelen ser desarrollados por equipos que van desde una docena de personas a los gigantescos proyectos de 100 personas de compañías como Origin, LucasArts y Sierra. Esto por sí solo requiere gastar mucho más tiempo en las etapas de pre-planificación de cualquier proyecto, que en el "hazlo tú mismo" de la habitación de tu casa, donde se hacían los juegos en los años 70 y 80. Además, como no son pocos los juegos con presupuestos de millones de dólares, en comparación con los relativamente pocos miles de dólares de los primeros tiempos, nadie quiere arriesgarse a entrar en un proyecto y diseñarlo improvisadamente.

Naturalmente, es el diseñador, y en algunos casos el equipo de diseño, el responsable de tomar la idea inicial y desarrollarla en un sofisticado documento de diseño, desde el cual los programadores, diseñadores gráficos, músicos y el resto del equipo de desarrollo puedan trabajar.

El perfil del diseñador

STEVE BARCIA, DE SIMTEX SOFTWARE

Steve Barcia, presidente y director de diseño de SimTex, empezó con un equipo pequeño y bien coordinado. Trabajando solamente con su mujer y un amigo, creó la versión original de MASTER OF ORION. A partir de ese humilde inicio, Barcia se ha convertido en uno de los diseñadores más respetados de la industria de los juegos de ordenador. Y todo eso en un espacio de tiempo de muy pocos años.

Barcia es modesto. Comparte con su mujer una oficina tan desordenada que ni siquiera nos dejó echarle un vistazo. Su voz es suave y calculadora, lleva una arrugada camisa de color crema, gafas y unos zapatos de ante bastante desgastados. No presenta inicialmente el aura de un diseñador de juegos de vanguardia. Sin embargo, a los pocos minutos de estar hablando con él, su voz se anima y se vuelve más autoritaria. A los 5 minutos sabes de sobra que ese hombre conoce el diseño... y muy bien.

SimTex, la compañía que surgió de las semillas de su original MASTER OF ORION, es tan poco impresionante como Barcia. Situada en un local de oficinas, encima de un restaurante de Austin, Texas, el equipo de SimTex trabaja con un horario más parecido al del resto de los oficinistas de cuello blanco que a la manía normalmente asociada con la creación de un juego. En realidad, en comparación con la "lucha por triunfar" de tantas compañías, SimTex parece un bienvenido oasis de tranquilidad intelectual. No es que el equipo no trabaje mucho, sólo que parece que lo hacen muy eficazmente. Mientras que los miembros de un equipo de Origin pueden trabajar como zombies durante muchas horas, meses antes de lanzar un producto. La gente de SimTex trabaja sin parar sólo durante 40 horas a la semana.

Las oficinas mismas parecen bastante orgánicas, casi improvisadas. La mayoría del equipo trabaja sobre grandes mesas plegables en lugar de los escritorios tradicionales, y hay cajas apiladas por todas partes. Dentro de este caos, Barcia busca en una mesa abandonada de un cuarto oscuro, una nueva caja de tarjetas de visita. Sonríe mientras toma una y nos la da: "Nos sentimos como una compañía real después de hacerlas.", bromea.

Barcia es muy analítico en su trabajo de diseño. Parece ser capaz de pensar, sin esfuerzos, en términos de diseño de juegos. SimTex tiene una lista de espera de varias docenas de proyectos, aunque el objetivo de la compañía es conseguir un nivel de producción de quizá cuatro títulos por año. Barcia y su equipo de SimTex buscan nuevas ideas y cuando encuentran una que les gusta, Barcia se sienta y hace un boceto donde se resumen los conceptos principales del juego. Cuando SimTex se decide por un proyecto, Barcia intenta aislarse de las distracciones que le rodean, y pasa un mes creando manualmente un instrumento de diseño extremadamente completo. Este plan de diseño tiene tal nivel de detalle que los programadores pueden empezar a trabajar sobre sus componentes casi inmediatamente. Aunque muchas compañías de desarrollo empiezan a trabajar sobre un proyecto antes de que el trabajo de di-

seño haya terminado, Barcia prefiere concretar el 99.5%, desde las reglas a las fuerzas de la unidad a los interfaces, antes de que se escriba una sola línea de código.

"Cuando estoy diseñando un juego, pienso siempre en el usuario.", dice Barcia, "Todo el tiempo. Tienes que hacerlo. Yo no adapto mis juegos para competir contra otros juegos del mercado, porque ya hay otra gente que está haciendo eso. No estamos interesados en figurar; sólo queremos buenos juegos. Para mí el juego lo es todo, ¿es divertido el juego? ¿Es guay? ¿Es adictivo? Ser adictivo es el ingrediente más importante."

La palabra clave de los diseñadores es rejugabilidad. En Simtex los juegos permiten a traves de varios niveles de relaciones diversas maneras de ganar el juego.

Gracias a sus estudios de ingeniería eléctrica, Barcia tiene las habilidades sistemáticas necesarias para crear un documento de diseño muy funcional. Aprendió informática por sí mismo, como afición, y sus amplias habilidades de programación le dieron ventaja sobre otros diseñadores que no programan, al permitirle calcular fácilmente lo que se puede o no se puede hacer en cualquier diseño.

"Como soy un programador", dice Barcia, "es muy fácil para mí inventar un algoritmo que se aproxime a lo que yo estaba pensando a nivel de diseño. Por eso puedo dar a los programadores un modelo muy rápido."

Pensando en lo que se necesitaría para crear un juego de ciencia ficción, Barcia podría decidir que existieran el combate espacial y el planetario, y después, desarrollaría reglas algorítmicas específicas que permitirían que los diversos ataques funcionaran dentro de su esquema de combate.

"Gran parte del diseño depende solamente de definir tus bases", reflexiona Barcia. "Es bastante sistemático. Pero también hay un límite realista en cuanto a la cantidad de variaciones de control y reglas que puedes dar a un jugador. Más allá de ese límite, el jugador sentirá que no puede entender estos conceptos.

"Las reglas sencillas son necesarias. MASTER OF ORION es sencillo. El jugador tendrá que limpiar más contaminación si tiene más fábricas. Esto es sencillo. Si el jugador entiende esto, entonces no tendrá que entender el quid de la cuestión."

Para que un diseño sea atractivo, los jugadores deben sentir los efectos de sus acciones, saber que lo que hacen en el juego realmente afecta a lo que sucede. Para Barcia, esto significa que debe diseñar reglas de juego basadas en las acciones del jugador como variable principal, casi en cada cálculo.

SimTex crea, casi exclusivamente, juegos de estrategia, aunque actualmente están desarrollando un juego de rol. Para Barcia la esencia del diseño del juego de estrategia puede ser dividida en dos componentes básicos: crecer y después conquistar. Utilizando esto como base, Barcia teje entonces diseños extremadamente atractivos que realmente involucran al jugador en la experiencia.

"Según mi experiencia" reflexiona Barcia, "si das a los jugadores suficientes opciones como para encontrar el juego que les gusta dentro de tu diseño, se lo pasarán muy bien. Con 1830 (la simulación de ferrocarriles de Avalon Hill) me sentía un poco reacio a hacerla porque no tenía la profundidad de MASTER OF MAGIC, porque era un juego de trenes, y porque no queríamos arriesgarnos a defraudar a nuestro público, ya que ellos sabían básicamente lo que podían esperar."

La profundidad de un diseño depende no sólo de crear un sistema de juego complejo, sino de crear un juego que anime al jugador a volver a jugar. La palabra clave de los diseñadores de la industria es "rejugabilidad". En los clásicos ordenadores de Atari de los años 70 y 80, esto se convirtió en una ciencia. El diseño era sencillo, casi espartano, pero los juegos producían una sensación en el jugador, casi una necesidad, de jugar sólo una vez más para conseguir una puntuación superior. Los juegos de SimTex no se basan en una medida numérica del éxito, sino en varios niveles de relaciones que permiten que un jugador se aproxime de muy diferentes maneras a ganar el juego. Esto, junto con otros elementos aleatorios, hacen que el jugador vuelva a por más, partida tras partida.



Magos, naves espaciales y monopolios. SimTex ha ganado su reputación con juegos de estrategia bien diseñados y muy entretenidos.

GUIA DE STEVE PARA CONVERTIRSE EN UN BUEN DISEÑADOR

Hoy en día, parece como si todo el mundo quisiera subirse al carro de los juegos de ordenador para formar parte de una industria que parece llena de glamour, diversion y emociones. Aunque esto sea verdad, también es una industria regida por un horario laboral fuera de lo normal, mega-cantidades de duro trabajo y muchísima suerte. Steve Barcia de SimTex ofrece estos consejos para aquellos de vosotros que queráis probar suerte en el mundo del diseño de juegos.

1. **Juega muchos juegos** (esto te dará inmediatamente muchas ideas) "Me han dicho que el 96% de las ideas de los juegos no son nuevas", dice Barcia. "Si esto es cierto, es muy importante que un aspirante a diseñador juegue muchos juegos: juegos de ordenador, juegos de mesa, juegos de rol, de todo."
2. **Aprende a saber que es lo que te gusta y lo que no te gusta de un juego.**
3. **Aprende a escuchar a otra gente, para saber lo que a ellos les gusta y no les gusta de un juego.**
4. **Conoce los distintos sistemas de reglas y descubre cómo funcionan los distintos sistemas de reglas.**
5. **Jerarquiza las reglas.** Si una idea viola una regla, tendrás que tirarla y seguir trabajando hasta que encuentres otra que funcione.
6. **Tienes que ser humilde.** "Tienes que tratar con mucha gente", advierte Barcia. "Si empiezas con una mala actitud, vas a tener problemas".



EL CHICO DEL TANQUE

Vince DeNardo creció con los juegos de Avalon Hill, como el venerable TACTICS II. Ahora, supervisa el desarrollo de sus retoños espirituales, como el CONQUEST OF THE NEW WORLD



"Básicamente, a mi me pagan para hacer juegos", dice el productor de interplay Vince DeNardo. "En resumen, ésta es la mejor descripción de mi trabajo. Yo soy el responsable de hacer el producto."

Hay básicamente dos formas en las que un jugador puede ganar un juego de Barcia: seguir jugándolo hasta que entienda "el gran esquema" que está presente en todos sus diseños, o jugar lo suficiente como para aprender a tratar con todas las situaciones que aparecen en el juego.

"Las cosas tienen que estar equilibradas, y eso es bastante difícil", dice Barcia. "El jugador debería tener varias formas de aproximarse a un problema. Además, también quieres que el jugador se emocione. Necesitas conseguir que la adrenalina fluya. El jugador tiene que estar "enganchado" al juego. Eso no es tan fácil en un juego de estrategia. Tienes que conseguir que el jugador sienta que es de su imperio de lo que se habla, que es su imperio lo que está a punto de perder."

La creación de esa sensación es el sumum del diseño que todos intentan conseguir, pero conseguir que el jugador crea en la historia del juego, es sólo una parte del problema. El jugador necesita sentirse desafiado, y eso significa que un juego de ordenador no sólo debe ofrecer una experiencia asombrosa para el usuario sino que también debe competir contra él, desafiándole y haciéndole que ella o él trabajen para vencer.

"Hay un momento en el que la gente deja de jugar un juego", dice Barcia, "Y eso sucede cuando lo han dominado, entonces ya no es tan divertido, entonces tan sólo es un proceso."

Para que un jugador vibre con un juego, hasta el mejor diseño tiene que ir acompañado de los grandes adversarios controlados por el ordenador, contra quienes deberá competir. Normalmente, la inteligencia artificial no depende sólo del diseñador. Los programadores suelen responsabilizarse de esta tarea de desarrollo porque su programación está llena de algoritmos. Barcia, sin embargo, trabaja mucho sobre el desarrollo de las rutinas de la inteligencia artificial, desde diseñar la decisión básica creando algoritmos, hasta cifrar los códigos él mismo.

"Normalmente, la inteligencia artificial suele ser una de las últimas cosas a ser configurada", dice Barcia, "porque no puedes escribirla hasta que no conoces el juego — porque no puedes empezar a equilibrar las cosas hasta entonces."

¡DE VERDAD, ES UN TRABAJO!

"Ser diseñador no es sólo glamour", advierte Barcia, "supone también cantidad de duro trabajo, y esto puede ser muy frustrante a veces. Creo que durante un año y medio, no he tenido ningún día libre, es decir que no estuviera de alguna forma relacionado con mi trabajo. Pero trabajo muchas horas y nunca me doy cuenta. No me resulta estresante. Me gusta lo que hago.

Nada más terminar sus estudios, Barcia sabía que quería formar parte de la industria de los juegos de ordenador, pero no podía justificarlo delante de sus padres o de sus suegros.

"Para ellos," recuerda, "no era un trabajo real. Era algo un tanto mágico o místico".

Al final, empezó solo con MASTER OF ORION, dio el salto y cosechó muchos premios. SimTex es una de las pequeñas compañías de desarrollo más importantes, con editores de todas partes llamando a su puerta para conseguir el honor de editar su siguiente título.

"Ahora, mis padres siguen sin entender lo que estoy haciendo o lo que está pasando", comenta pensativamente Barcia, "pero saben que me va bien."

El productor del juego

TIENES QUE CONSEGUIR UNA GRAN PRODUCCIÓN

Aunque el diseñador es el encargado de poner los primeros cimientos ideológicos de un proyecto, el productor es el alquimista que reúne y mezcla todos los ingredientes para crear un juego que podamos jugar en nuestro PC. El productor es el verdadero factótum de la industria de los juegos, debe tener experiencia en la teoría del diseño y un intuitivo sentido de los negocios. Por supuesto, motivar al equipo de desarrollo es otro de sus ingredientes clave, porque alguien debe dar latigazos a los que llevan los remos cuando se acerca la fecha de lanzamiento, y el sueño es mucho más resistente a una taza de café instantáneo. Además, como el trabajo se hace cada vez más en casa (en especial la música y los gráficos), alguien debe coordinar el proyecto con el calendario de producción y conseguir que éste avance según las fechas previstas.

El perfil del productor

VINCE DENARDO, DE INTERPLAY PRODUCTIONS

La historia de Vince DeNardo es típica de muchos otros productores de la industria de los juegos. No tenía intención de hacer juegos, pero tras un largo y extraño camino, aquí es donde ha terminado. Actualmente es un maestro malabarista, capaz de manejar la inmensa pesadilla de organización de hasta una docena de proyectos simultáneos, y capaz de seguir sonriendo abiertamente mientras te dice lo que le gusta su trabajo.

El viaje de DeNardo empezó como el de muchos otros de la vieja guardia. Entró en el mundo de los juegos de mesa a temprana edad, con una copia del TACTIS II de Avalon Hill, cuando apareció por primera vez en 1959. DeNardo jugó con él hasta que las pequeñas tarjetas de cartón se empezaron a deshacer. Además, solía jugar solo. "A la mayoría de mis amigos no les gustaba este tipo de juegos y a los que les gustaba, vivían demasiado lejos como para venir a jugar un juego tan fácil", dice DeNardo.

En 1979, DeNardo dio el salto irreversible al mundo de los ordenadores comprando un Apple II sólo para jugar. Jugó la serie de juegos de aventuras de Scott Adams, así como WIZARDRY. Por fin, no tenía que jugar solo. El ordenador estaba dispuesto a ser el adversario que siempre había deseado tener.

DeNardo trabajaba en el mundo de la publicidad, y amaba el mundo de la revista, cuando por suerte encontró trabajo en la revista Fire and Movement como director de diseño gráfico. Durante todos esos años, su gastada copia de CGW siempre estaba cerca, pero cuando llegó el momento de actualizar su ordenador decidió llamar a CGW para que le aconsejaran. Al final, acabó charlando con Rusell Sipe, el fundador de CGW. Rusell descubrió que DeNardo tenía una serie de habilidades que él necesitaba, y antes de que DeNardo pudiera ni pensárselo, se convirtió en el director de diseño gráfico de la edición americana de CGW.

Tras cinco años y medio de duro trabajo como director de diseño gráfico y ayudante de edición en CGW, además de ganar el premio del Reader's Choice por un anuncio que diseñó para Koei, DeNardo fue contratado por Brian Fargo de Interplay. De nuevo, siguió involucrándose más y más en las movedizas arenas de los juegos, como director de marketing.

Poco después, mientras DeNardo participaba en unas sesiones de diseño de CASTLE II, Fargo le ofreció la oportunidad de producir un juego. Esa oportunidad iba acompañada por un serio consejo: "Cuidado, porque cuando te muerda el gusanillo del productor, quizá no puedas volver atrás".

Es importante refrescarse, estar al día en el estado del arte. Este es el objetivo, hacer un juego mejor. Un juego así es más divertido de jugar y probablemente se venda mejor.

¿QUIERES SER UN PRODUCTOR DE JUEGOS?

Vince DeNardo habla sobre lo que se necesita para ser un buen productor de juegos, y nos presenta sus cinco cualificaciones "más sagradas":

1. ¿Juegas juegos?
"No puedes enseñarle a alguien a jugar juegos, debe haber una afición. Debe estar ahi desde el principio".

2. ¿Eres responsable?
"El productor es el final de la linea. La responsabilidad es suya. La responsabilidad es básica".

3. ¿Entiendes de negocios?
"De nuevo, no puedes enseñar a nadie a tener un agudo sentido de los negocios, es algo que está dentro de su mente".

4. ¿Eres organizado?
"La organización es extremadamente importante, y además puedes aconsejar a los novatos. Puedes decirles "Oye, tenéis que vigilar esto, esto y lo otro."

5. ¿Puedes manejar a la gente?
"Esencialmente, eso es lo que significa ser productor. Tendrás que ser capaz de motivar, dirigir y apagar incendios... ser un maestro de la diplomacia".

El aviso de Fargo demostró ser profético. "Adiós marketing", dijo Denardo, "adiós producción, adiós relaciones públicas. Lo siento pero quiero hacer juegos".

Durante los últimos seis años, DeNardo ha producido decenas de títulos para Interplay. "Básicamente, me pagan para hacer juegos", dice DeNardo. "En resumen, ésa es la mejor descripción de mi trabajo. Como productor soy responsable de que el producto sea hecho."

La participación de DeNardo comienza mucho antes de que se escriba una sola línea de código. Lo primero de todo, es el papel del productor en determinar si una idea de juego es viable o no. Eso requiere no sólo de un sentido de los negocios, sino de conocer el mercado y saber lo que buscan los jugadores. DeNardo debe calcular un posible presupuesto contra las ventas anticipadas. ¿Es un juego para el mercado de masas, (como MYST), o un juego más especializado, (como el juego de estrategia PERFECT GENERAL)? "Seguro que puedes visualizar un presupuesto de 3 millones de dólares, pero ¿y si resulta ser un juego especializado del que sólo se van a vender 50.000 unidades? Ni lo pienses. No va a volar", dice DeNardo. "Normalmente me pregunto a mí mismo, '¿es el tipo de juego que yo jugaría?' Sí la respuesta es sí, entonces quizá hasta me involucre en el diseño, como sucedió con CONQUEST OF THE NEW WORLD."

DeNardo es también el encargado de evaluar la tecnología requerida para esculpir el juego según la visión del equipo de diseño. ¿Puede realizarse todo dentro de los límites del presupuesto? ¿Puede terminarse a tiempo? Después, cuando el juego empiece su andadura, la participación de DeNardo variará según el ciclo de vida del juego. Actualmente, DeNardo está hasta el cuello produciendo CONQUEST, además de otros diez títulos más, muchos de ellos desarrollados en Suecia, Inglaterra, Francia y Japón.

"Parte de la diversion del trabajo es que nunca estás haciendo la misma cosa", dice DeNardo. "Hay siempre algún aspecto del proyecto que necesita de tu atención. Puede que tengamos una versión Alpha, que la estemos mirando, y no sé, le falta algo, no es tan divertido. Mi trabajo consiste en preguntarme ¿por qué no?".

Mientras que muchos de los productores confían en una multitud de cachivaches organizativos computarizados para mantener sus cabezas por encima del agua, DeNardo prefiere simplemente contar con la capacidad-total de su materia gris. "Lo he hecho antes muchas veces", dice DeNardo. "Conozco todos los aspectos de un proyecto, todos sus componentes. Me resulta fácil guardarlo todo en mi cabeza."

Tras tantos años de imparable trabajo logístico, cabría pensar que DeNardo estaría muy quemado, pero su energía es mayor que nunca. "Sigue siendo mi hobby", ríe. "Suelo jugar durante los fines de semana y a última hora de la noche. Durante el día, si tengo tiempo, intento cargar algún juego nuevo. Es importante refrescarse, estar al día en el estado del arte, porque de todo lo que juegas y disfrutas se aprende. Si te mantienes al día, siempre podrás superar el estado del arte. Este es el objetivo - hacer un juego mejor. Un juego mejor es más divertido de jugar, y probablemente se venda mejor.

Como veis, el mundo del software, y más concretamente el desarrollo de videojuegos es apasionante, y en la segunda parte de este artículo descubriremos nuevos aspectos de este tema. Hasta el mes que viene...

COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes.

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 100 juegos "The Big Red Adventure", una divertida aventura traducida al castellano con la que pasarás horas y horas de entretenimiento.

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción
C/ Miguel Yuste, 26 28037 Madrid
Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



The Big Red Adventure

COMPUTER GAMING WORLD

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Cupón de votación

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



COMPUTER GAMING WORLD





concurso



Viaja al Gran Premio de Fórmula 1 de Silverstone con Indy Car Racing II

La trepidante acción de Indy Car Racing II te ofrece la posibilidad de disfrutar de la emoción de un Gran Premio de Fórmula 1 en el circuito de Silverstone, en el Reino Unido.

El premio consiste en dos entradas para el Gran Premio y un viaje para dos personas, con estancia incluida, al circuito de Silverstone.

Allí podrás ver con tus propios ojos el desarrollo de uno de los campeonatos más importantes del mundo, en el que participarán los pilotos más audaces del planeta.

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original y la tarjeta de registro (incluida en la caja del juego) de Indy Car Racing II (NO se admiten fotocopias) dentro de un mismo sobre, a la siguiente dirección:

VIRGIN INTERACTIVE
ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
C/ Hermosilla 46, 2° Dcha. 28001 Madrid
(En el sobre se deberá indicar "Concurso Indy Car Racing II")

2.- De entre todas las cartas recibidas, se extraerá una, que obtendrá como premio un viaje, con estancia incluida para 2 personas, así como 2 entradas para el Gran Premio de Fórmula 1, a Silverstone, en el Reino Unido.

3.- Sólo entrarán en sorteo aquellas cartas recibidas antes del 28 de Febrero de 1996.

4.- El resultado del sorteo será publicado en el número 5 de Computer Gaming World, correspondiente al mes de Abril.

5.- Las bases de este concurso aparecerán publicadas en los número 1 y 2 de Computer Gaming World, correspondientes respectivamente a los meses de Diciembre de 1995 y Enero de 1996.

6.- El premio sólo se podrá disfrutar en el mes de Julio de 1996, en las fechas que marque la organización del concurso, dependientes de la celebración del Gran Premio de Fórmula 1 de Silverstone.

7.- Si el ganador del sorteo fuese un menor de edad, deberá ir acompañado irremisiblemente por una persona mayor de edad debidamente autorizada.

8.- Este premio no será canjeable, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material. Si el ganador del sorteo no pudiese disfrutar del premio por circunstancias personales, se extraería otra carta que quedaría automáticamente seleccionada para disfrutar del premio.

9.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

COMPUTER GAMING WORLD





Enviar a: VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
C/ Hermosilla 46, 2° Dcha. 28001 Madrid

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad .... C.P. ....

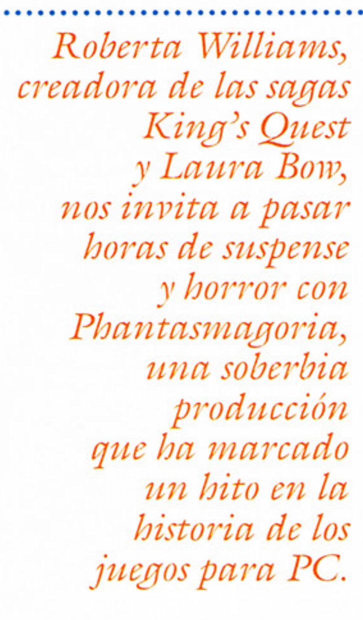
Provincia .... Teléfono ( ) ....





El terror hecho arte

Phantasmagoria



Roberta Williams, creadora de las sagas King's Quest y Laura Bow, nos invita a pasar horas de suspense y horror con Phantasmagoria, una soberbia producción que ha marcado un hito en la historia de los juegos para PC.



Phantasmagoria

P.V.P.: 10.000
Requerimientos de Sistema: 486/25 o superior, Windows 3.1 o superior (recomendado), 8 MB RAM, 5MB de disco duro, SVGA, CD-ROM 2x, Soporta compatibles Sound Blaster.
Nº de jugadores: 1
Editor: Sierra.
Distribuidor: System 4/ Coktel.



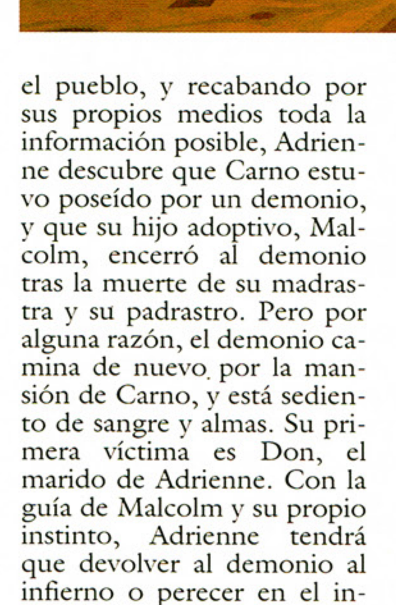
Del mismo modo que Armand y Lestat, vampiros protagonistas de las Crónicas Vampíricas, crearon en París el Teatro de los Vampiros con violaciones y crímenes reales en el escenario; Carno, el ilusionista sobre el que se basa la historia de Phantasmagoria, ofrecía en el siglo pasado sanguinarios y truculentos espectáculos a su audiencia. Adrienne Delaney, una reputada novelista de nuestros días, se muda con Don, su marido, y Spazz, su gato, a la gótica mansión de Carno en Nueva Inglaterra.

Ya tenemos todos los ingredientes típicos de una película de terror de serie B que jamás iríamos a ver al cine. Pero esto no es el cine, es un juego de ordenador, y la puesta en escena es tan espectacular que enseguida se olvidan los tópicos y se introduce uno de lleno en el juego.

Nada más comenzar a explorar su nuevo hogar, Adrienne tiene unas desagradables experiencias con los espejos, las camas y varios elementos de los espectáculos de Carno. Aterrorizada, trata de hablar de ello con Don, pero su marido se comporta cada vez de un modo más extraño. Adrienne tendrá que averiguar poco a poco la oscura historia de Carno y todas sus esposas.

El Mal anda suelto.

Hablando con los pocos personajes que se encuentran en el pueblo, y recabando por sus propios medios toda la información posible, Adrienne descubre que Carno estuvo poseído por un demonio, y que su hijo adoptivo, Malcolm, encerró al demonio tras la muerte de su madrastra y su padrastro. Pero por alguna razón, el demonio camina de nuevo por la mansión de Carno, y está sediento de sangre y almas. Su primera víctima es Don, el marido de Adrienne. Con la guía de Malcolm y su propio instinto, Adrienne tendrá que devolver al demonio al infierno o perecer en el intento.





Marcando un hito.

Al mismo tiempo que se desarrollaban King's Quest VII, Gabriel Knight II y otros conocidos productos de la factoría Sierra, Roberta Williams se embarcó en este fabuloso proyecto que costó cientos de horas de rodaje en estudio y otras tantas en diseño gráfico. Phantasmagoria ofrece una aventura interactiva con video en tiempo real, un sonido espeluznante y una ambientación que dejará sin aliento a cualquiera que se meta de lleno en el personaje.

Los fondos sobre los que se mueven las imágenes de vídeo son gráficos renderizados en 3D, y confieren al juego una sensación de brutal realismo que en pocas ocasiones se ve en títulos de este tipo. Son escenas que ya hemos visto en demos e introducciones, pero jamás durante toda la aventura.

Algo a destacar acerca del personaje, es que es femenino, algo que Roberta Williams ya introdujo en Laura Bow y King's Quest VII. No es muy usual encontrar protagonistas femeninas en un juego de ordenador, y mucho menos tan "sensibles" como Adrienne, pero resulta ser el toque perfecto para rematar una situación de por sí angustiosa.

En Phantasmagoria no se trata de tener una gran cantidad de comandos y objetos disponibles, sino de disfrutar en primera persona de la aventura en que el jugador se ve inmerso, y deshilachar poco a poco la compleja madeja de la trama, urdida en el



Phantasmagoria es la obra maestra de Roberta Williams, y todo un logro técnico que será difícil de superar en el futuro







juego. Por eso, el interfaz del usuario es tan sencillo y se basa simplemente en apuntar con el cursor y pulsar el botón del ratón. Cuando hay un objeto susceptible de interacción, un personaje con el que hablar, o una dirección en la que ir, el cursor se volverá rojo. Al utilizar los objetos, el sistema es similar: al pasar el objeto sobre un personaje o elemento con el que se pueda interaccionar, el objeto cambiará a rojo.





¡Sí, mi Hintkeeper!

Una de las innovaciones en cuanto a juego se refiere, es el Hintkeeper. Este singular personaje, representado por un cráneo rojo en la parte inferior izquierda de la pantalla, nos proporcionará de viva voz las pistas necesarias para solucionar todos los enigmas de Phantasmagoria. Los puzzles, en cualquier caso, no son muy complicados, aunque sí se hace necesario en algunas escenas en las que acertar con la acción correcta es vital. Para disfrutar de la aventura en condiciones, el uso del Hintkeeper ha de ser escaso, pues le quita gran parte de la gracia al juego.

Las opciones

Cabe resaltar que Phantasmagoria dispone de una opción de video en alta resolución, pantalla completa o pequeña, y versiones con o sin censura. Esta última, pixeliza las escenas que pueden resultar grotescas o desagradables para el espectador, pero aun así, la sensación de angustia y miedo no desaparece del todo. A veces, tal y como los maestros del suspense afirman, da más miedo lo que se intuye pero no se ve, dejando volar libre la imaginación del espectador.

Phantasmagoria es la obra maestra de Roberta Williams, y todo un logro técnico que será difícil de superar en el futuro. Resulta especialmente recomendable para los amantes del horror, aunque nadie debe esperar una compleja aventura que te tenga pegado al ordenador durante una semana: Phantasmagoria se termina en unas 30 horas.

El truco es...

Para saltarte las escenas de animación que hayas visto o que te resulten tediosas después de unas cuantas veces, no dudes en utilizar la tecla ">>".

Calificación

Phantasmagoria



Pros: Un buen guión interpretado por buenos actores y una ambientación perfecta que consiguen que te metas de lleno en la aventura.

Contras: Sólo 30 horas de juego para 7 CD's de programa que a veces hay que cambiar con demasiada frecuencia. Además, el sonido puede dar problemas con algunas configuraciones.



Aventura / Rol

Reencuentro de Simón y Sórdido

Simon the sorcerer 2

Simon entra en su habitación y encuentra un armario que antes no estaba allí. "¿Por qué cree todo el mundo que mi cuarto es un basurero?", se pregunta indignado. "Aunque ya puestos, vamos a ver qué hay dentro."

Así comienza Simon the Sorcerer 2: el León, el Mago y el Armario, tres elementos fundamentales del juego. Pero seguro que más de uno de los que acabaron con el malvado Sórdido en la primera parte de esta aventura, se pregunta qué ha pasado para que reaparezca tan enfermizo personaje dispuesto a vengarse de Simon. La respuesta es sencilla: su cuerpo fue destruido, pero su alma se retuerce en los pozos más profundos del Infierno. Y desde allí planea su venganza y maquina reencarnarse para hacer lo que en su día le impidió Simon: conquistar el mundo.

Valiéndose de un asustadizo chiquillo, Runt, que intenta adentrarse torpemente en los caminos de la hechicería, Sórdido comienza a llevar a cabo su maquiavélico plan para reencarnarse y gobernar el mundo. El primer paso es llevar a Simon de vuelta al mundo de la fantasía, y después...

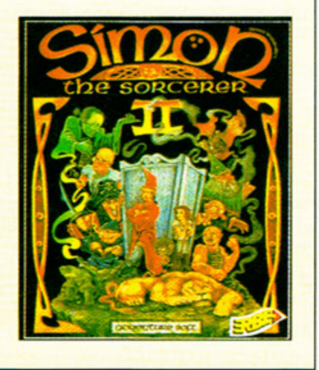
La técnica del juego

Simon 2 sale en versión CD con voces totalmente en castellano. Los actores de doblaje han sabido captar perfectamente el tono cómico de los personajes, con lo que las situaciones hilarantes quedan realzadas por una buena interpretación. La línea de los gráficos se mantiene con respecto a su precedesor, con unas imágenes tan densas como elaboradas -casi mareantes por su colorido y detalle-, aunque en esta ocasión, se han incluido escenas no interactivas en las que la riqueza de los dibujos es, francamente, superior al resto del juego.

Sin embargo, la música podría haber estado más trabajada, ya que en ocasiones resulta monótona al tener que pasar mucho tiempo en la misma pantalla. Pero esto no supone un grave obstáculo para disfrutar de esta magnífica aventura en tono de comedia que Adventure Soft nos propone, con un tono de absurdo y desenfado aún mayor que en la primera parte.

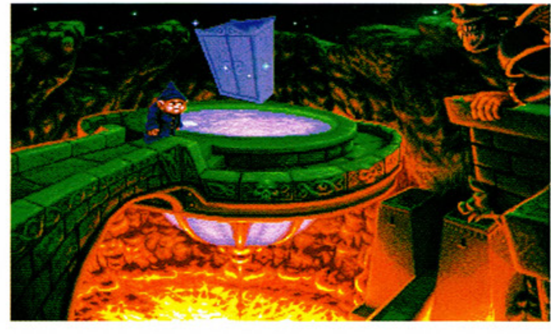
Los iconos

La verdad es que no hay innovaciones en cuanto al sistema de comandos, ya que sigue habiendo una corta serie de acciones disponibles y una ventana de inventario. Cabe destacar que en esta ocasión se utilizan iconos en lugar de palabras. Las órdenes que puede recibir Simon son tan sólo ocho, Mover, Abrir/Cerrar, Examinar, Coger, Hablar, Ponerse, Usar y Dar. Aunque alguna de ellas está únicamente para ser utilizada en un par de ocasiones, la estética de la barra de comandos es bastante mejor que en Simon the Sorcerer.

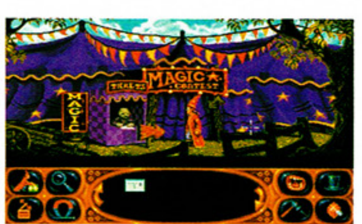


Simon the sorcerer 2

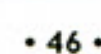
P.V.P. 7.990 (Orientativo)
Requisitos del Sistema: 386DX33, 4 MB RAM, CD-ROM, Tarjeta de Sonido, MSDOS 5.0 o superior
Nº de jugadores: 1
Editor: PDQ-Adventure Soft
Distribuidor: ERBE





















Los hermanos Woodrofe

Mike y Simon Woodrofe son los creadores de este simpático personaje que tantas horas de entretenimiento proporciona en el ordenador. Ambos dos, como todos los hermanos, tienen sus diferencias y piques, pero liberan las tensiones de una forma constructiva: poniéndolas como personajes en un juego. Así, en Simon 2 aparece un nuevo personaje: el usurero. Por supuesto, este tacaño y mafioso ente no es sino Mike Woodrofe, tal y como lo ve caricaturizado su hermano Simon. Mike Woodrofe se ocupa de las finanzas de Adventure Soft, y el resultado en la pantalla era obvio: un vil y marrullero prestamista que hace la vida imposible a todo aquél que osa aceptar su dinero.

Pero Simon Woodrofe es quien se ha llevado la peor parte. Después de todas las bromas que a su costa se hicieron en la primera parte del juego, ahora le ha tocado el salto a la adolescencia rebelde. Las constantes chanzas sobre su coleta "de pony" y su incipiente vello facial, le dejan en el más espantoso de los ridículos, y se repiten una y otra vez hasta la saciedad.

Además de traducir sus pequeños piques en ingeniosas bromas y diálogos, no se quedan cortos a la hora de crear muchas más situaciones disparatadas tirando de clichés, personajes e historias de sobra conocidas por todo el mundo. Por ejemplo, tendremos a Excalibur, una Valkiria, tres brujas incapacitadas (una sorda, otra ciega y otra muda), y una parodia de una partida de rol. Y no se debe olvidar a los Tres Ositos con su búnker para protegerse de Ricitos de Oro.

El retorno del Swampling

Los hermanos Woodrofe han aprovechado varios personajes que en Simon the Sorcerer, se convirtieron en entrañables e inolvidables. Uno de ellos es el Swampling, famoso en el mundo entero por su cenagoso potaje de caldero.

Bien, pues en Simon 2 el Swampling se ha casado, tiene dos criaturitas, y dirige una vasta cadena de restaurantes de comida rápida llamada MucSwampling's. Pero el pobre está tan ocupado con el papeleo de tan voluminoso negocio, que ya no puede ocuparse de preparar personalmente su asquerosa comida, con lo que sus recetas han sido pervertidas y transformadas en platos, si cabe, aún más repugnantes.

Y para colmo de males, Simon se verá obligado a pedirle que le prepare un poco de su potaje cenagoso, con lo que la emoción del Swampling subirá a unos niveles hasta ahora insospechados en él.

También estarán Calypso, los Gusanos de la Madera y el León (¿de dónde se habrá escapado?).





La orquestación

La suma de todos los ingredientes ya señalados, tiene un resultado divertido, entretenido y que supera con creces la primera aventura de Simon en el mundo de la fantasía. Hay que destacar que el final de la aventura es sorprendente, y que no sería de extrañar que próximamente, tengamos noticias de una tercera parte.

El truco es...

Más que un truco, os vamos a contar uno de las primeras acciones que podéis llevar a cabo en el juego para empezar con buen pie: conseguid que la mascota Swampling os dé tres globos, y podréis acceder a cierta torre...

Calificación

Simon the sorcerer 2

Pros: Situaciones todavía más hilarantes y absurdas que en Simon the Sorcerer. Además, el final es brillante y no tiene el más mínimo desperdicio (aunque no lo revelaremos).
Contras: Durante el desarrollo del juego hay conversaciones auténticamente exasperantes, y no hay forma de salir de ellas hasta que no aparece una frase de despedida.



Virus en el cerebro
Burn:Cycle

"Intentaba pensar, pero mis neuronas volaban como pájaros espantados. Era como si alguien me hubiera metido una pistola en el cráneo, abriéndome un agujero en el cerebro".

Así comienza Burn: Cycle, la aventura interactiva más realista que ha aparecido hasta la fecha y que ha saltado del formato CD-i al CD-ROM para PC y Mac, dispuesta a convertirse en un éxito total.

El estilo "Cyberpunk" está de moda. Así lo confirman las últimas películas de ambiente futurista centradas en el mundo de las redes informáticas, la realidad virtual y la infografía. En estas fechas en que acaban de aparecer en el cine películas como "Johnny Mnemonic", "Virtuosity" y otras menos recientes como "El cortador de césped", los juegos para ordenador reciben a un invitado equivalente.

Regreso al futuro

Burn:Cycle nos propone un universo ambientado en el más puro estilo "Blade Runner" con tintes de "Max Headroom", en el que las pantallas de rayos catódicos, los tubos de neón y los sonidos electrónicos llenan una atmósfera húmeda, sombría y sobrecargada.

Esta fenomenal aventura interactiva apareció hace relativamente poco en formato CD-i, el único que en la fecha de su lanzamiento era capaz de ofrecer la suficiente velocidad y calidad en las animaciones que precisaba el juego. Ahora ha sido traducido al mundo del PC y Macintosh pasando el programa a un CD-ROM, pudiéndose reproducir en lectores de velocidad simple o superiores.

La historia que se cuenta en Burn:Cycle nos transporta a un peligroso mundo tecnológico en el que el protagonista, Sol Cutter, está metido en un buen lío. Siendo un ladrón de datos, Cutter se ha encontrado con un grave problema: al robar cierta información y almace-

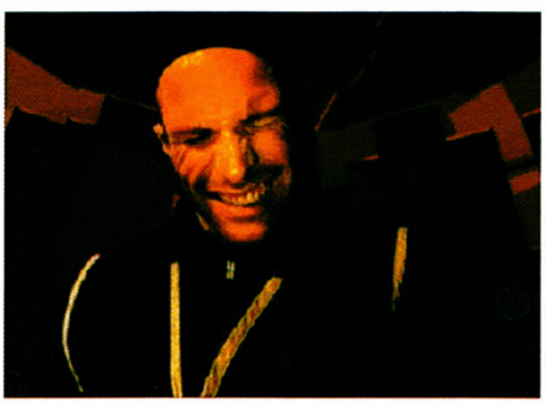






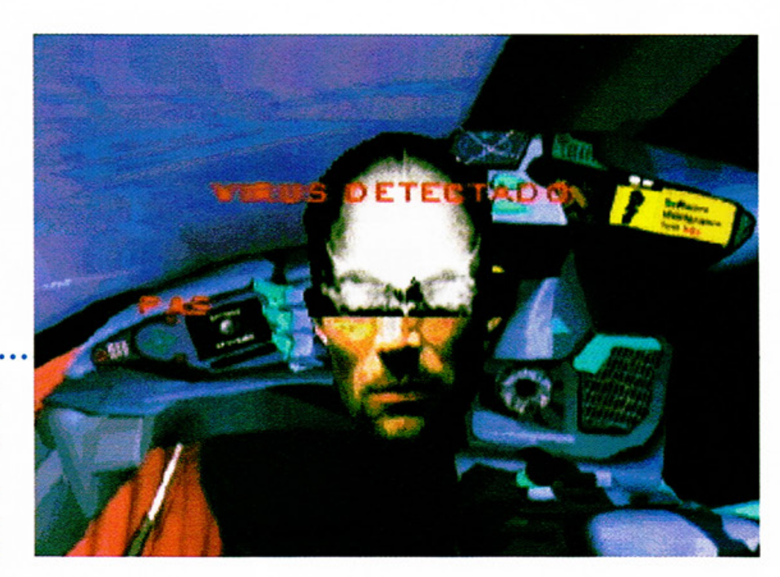
Burn: Cycle

P.V.P.: 7.900
Requerimientos de Sistema: 486 a 33MHZ o superior, 8MB de RAM, Windows 3.1, VGA, tarjeta de sonido compatible, CD ROM, ratón
Editor: Philips
Distribuidor: ERBE





Un mundo realista realizado con potentes programas de animación como Softimage y estaciones de trabajo Indigo de Silicon Graphics.

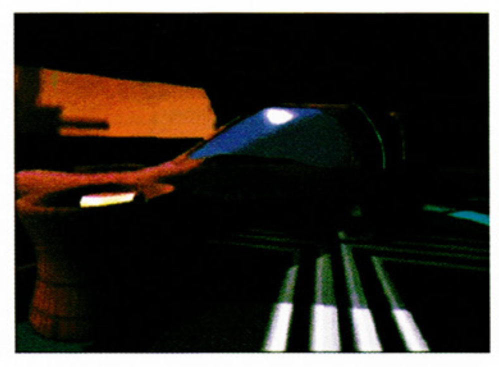


narla en su cerebro, se le ha introducido también un virus informático que, en el breve plazo de dos horas, convertirá su cerebro en una masa inservible. El jugador tiene este plazo de tiempo para encontrar la manera de librarse del virus. Habrá que emplear la inteligencia para resolver las situaciones propuestas, y averiguar quién es el causante de este virus y cómo se puede desactivar.

Con la excusa de contar esta intrigante historia, los diseñadores del juego nos introducen en un mundo asombrosamente realista que ha sido realizado con potentes programas de animación como Softimage y estaciones de trabajo Indigo de Silicon Graphics. El logro de un gran equipo de profesionales trabajando en un ambicioso proyecto.







Hi-tech

Burn:Cycle no es sólo una impresionante demostración de tecnología visual. La historia que se sigue a lo largo del juego está tan bien tramada que a menudo nos parecerá estar viendo una película —con la única diferencia de que somos nosotros los que tomamos las decisiones— y en todo momento tenemos la completa sensación de que el mundo imaginario en el que nos movemos tiene coherencia.

Cabe por último recordar que Burn:Cycle apareció en formato CD-i en 1994 y se mantuvo en la lista de los diez juegos más vendidos de ese año. Un récord que, quién sabe, quizás pueda volver a conseguir en 1995.



El truco es...

Lo primero que hay que hacer al comenzar la aventura es coger el guante de datos que tenemos enfrente, con el que nos comunicaremos con nuestra amiga. Después hay que salir del laberinto usando el mapa, y disparando a unos cuantos guardias de seguridad un tanto torpes que se interpondrán en nuestro camino. Más tarde, al llegar a una puerta blindada que se cierra, hemos de activar la bomba de tiempo que tiene el personaje y situarla sobre la puerta. Alejándose un poco, sólo hay que esperar treinta segundos y tendremos acceso al aero-coche.

Calificación

Burn: Cycle



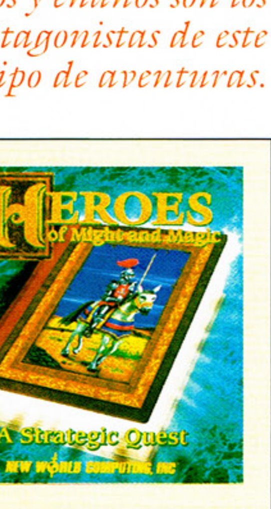
Pros: El entorno por el que se mueve el jugador es asombrosamente realista, y esto se aprecia en dos aspectos distintos. En primer lugar, la calidad de los gráficos y la velocidad de las animaciones. Por otro lado, el argumento de la historia está tan bien tratado que siempre tenemos la sensación de estar moviéndonos en un mundo realista.

Contras: El punto que más se puede criticar de este juego está, sin embargo, relacionado con su mejor característica: Burn:Cycle parece una película; y esto, a veces, puede ser un punto negativo por la perdida de jugabilidad. Aunque el mundo sea enorme y haya mucho por explorar, los caminos posibles siempre estarán limitados a unas pocas opciones.

Vuelve la fantasía medieval

Heroes of Might & Magic

Heroes of Might and Magic nos transporta a un mundo de espadas y brujería en el que los jugadores encarnan a valientes caballeros y poderosas doncellas. Se trata de la vuelta a un género que está presente en los juegos para PC desde el nacimiento de estos: espadas, dragones, elfos y enanos son los protagonistas de este tipo de aventuras.



Heroes of Might & Magic

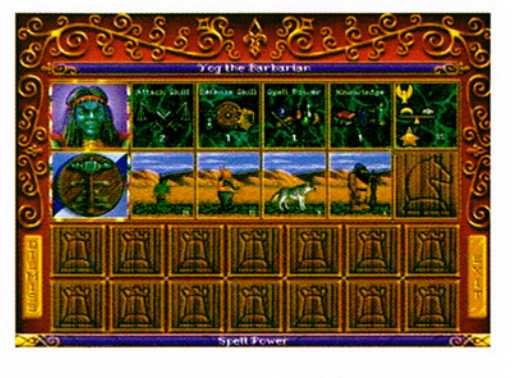
P.V.P.: 7.995 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486/33 o superior, 8MB de RAM, CD-ROM, 25 MB de disco duro, SVGA, DOS 5.0 o posterior, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: New World Computing
Distribuidor: Proein S.A.

Si tuviéramos que clasificar este juego dentro de una de las categorías de los juegos para ordenador, lo más acertado sería incluirlo dentro de los juegos de rol/estrategia junto con otros programas harto conocidos: Civilization, Colonization, Warcraft: Orcs and Humans, o Dune II, por ejemplo. Todos estos programas tienen en común su forma de plantearnos la aventura: el juego se desarrolla sobre un mundo que se puede representar sobre un tablero plano. El jugador tiene un centro del que parte, que hace de base de operaciones. En el caso de Heroes of Might and Magic, este centro de operaciones es su castillo. Inicialmente, el jugador controla a un héroe, el cual dispone de ciertos recursos (como sus tropas y su tesoro), que puede emplear para viajar por las tierras circundantes y luchar con ejércitos contrarios. Al avanzar la historia, el jugador irá descubriendo zonas que al principio no se incluían en el mapa, e irá anexionando posesiones a su reino.



Mil y una criaturas

El mundo en el que se desarrollan las aventuras está repleto de sorpresas que encontrar. Por un lado tenemos a la increíble variedad de criaturas diferentes que pueblan este universo: las simpáticas hadas, poderosas en sus ataques mágicos pero débiles contra los golpes de sus adversarios; los temibles ogros, lentos en su movimiento pero certeros y potentes en sus golpes; magos que nos enseñarán hechizos mágicos y que pondrán su sabiduría a nuestro servicio; dragones contra los que hace falta algo más que fuerza para poder luchar...cada tipo de criatura tiene sus propias características que ayudan a que este mundo goce de una credibilidad muy elevada. Por otro lado, encontraremos una gran cantidad de objetos que pueden servir de uso a nuestro ejército: objetos mágicos que nos proporcionan ventajas, armas especiales, madera con la que hacer construcciones...



Tres contra uno

El castillo del que partimos tiene una gran importancia para el jugador. Tanto es así, que si otro jugador llegara a arrebatárselo, podría acabarse la partida si no se encuentra otra fortaleza en el plazo de una semana. Dentro del castillo se encuentran muchos de los recursos de que disponemos. Aquí vive gran parte de nuestros súbditos, y de sus casas y guaridas nacen las tropas que necesitamos para conquistar territorios.

Este es un juego de competición entre varios jugadores. Tanto es así que viene preparado para que

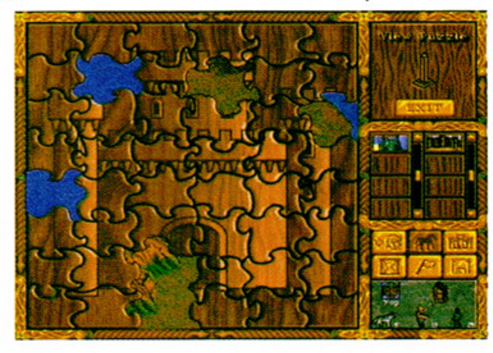


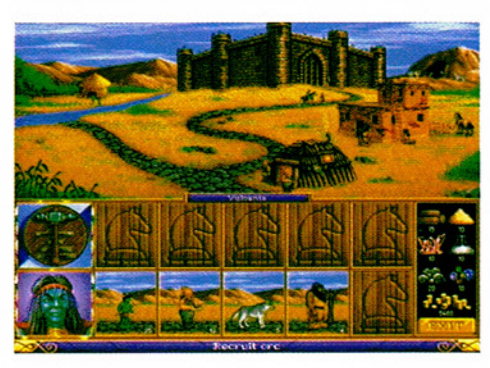


Un juego muy válido para los amantes de la estrategia, la fantasía medieval, y las prolongadas partidas.













El truco es...

No dejes tu castillo desprotegido en ningún momento, porque si lo haces no tardará en llegar otro jugador a ocuparlo. Procura siempre equilibrar tus tropas para que tengas una buen fuerza de combate tanto junto al héroe como dentro del castillo. En los combates, trata siempre de proteger a los que son capaces de lanzar armas de proyectil: elfos arqueros, trolls que lanzan piedras, etc., porque son a estos a los que más atacarán tus enemigos.

se pueda jugar contra oponentes humanos a través de una conexión por red, módem o "módem nulo" (esto es, una conexión directa entre dos PC). Cuando sólo juega una persona, el ordenador se encarga de manejar a los otros tres jugadores. Cada uno de los bandos se identifica por un color, y al ir conquistando territorios estos van dejando sus banderas sobre las posesiones.

Dependiendo del bando elegido, podemos estar manejando a un caballero humano, con un ejército de campesinos y soldados, o a una reina de las hadas con un ejército de elfos y magos, o bien a un malvado guerrero que tiene a sus órdenes a una tropa de orcos, goblins y trolls.

En definitiva, se trata de un juego muy válido para todos los amantes de la estrategia, la fantasía medieval, y las largas partidas que se prolongan a lo largo de horas, días, e incluso semanas. Además,dada la escasez de títulos de este estilo que se producen últimamente, su lanzamiento resultará aun más grato para todos los amantes del género.

Calificación

Heroes of Might & Magic



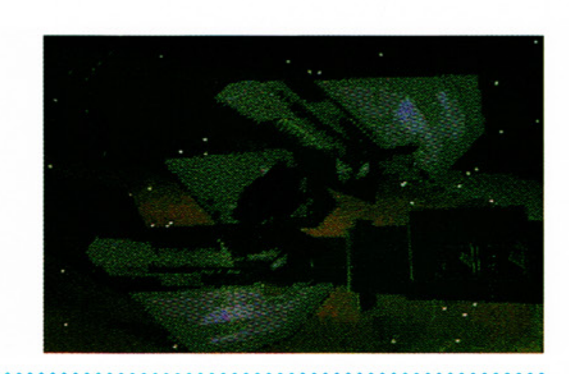
Pros.: El mundo en el que se desarrolla Heroes of Might and Magic está tan lleno de criaturas, personajes y lugares misteriosos que es imposible cansarse de explorar. El jugador pronto llega a sentir que se está moviendo en un mundo que, aunque fantástico e irreal, se comporta como si tuviera vida propia.

Contras: El juego está lleno de combates, y aunque esto resulta entretenido, se echa de menos de vez en cuando la posibilidad de hacer un pacto con algún ejército, de dialogar o llegar a un acuerdo monetario en vez de pasar directamente a las armas sin preguntas.



Rasgando la atmósfera

Fury3



En el cosmos de Microsoft, la furia desplegada en torno a la veloz nave que pilotas, demuestra la existencia de esos 32 bits empleados en un software tan bien diseñado que permite hacer cálculos suficientes para que el juego funcione en tiempo real.

La realidad nunca podrá ser alcanzada conscientemente desde los mandos de un simulador, por muy bueno que sea; pero las aproximaciones a este imposible son cada vez mas inmediatas. Microsoft ha conseguido superar con este juego a todos los conocidos en el sector, llegando a insertar unas librerías gráficas dentro de Fury, capaces de crear un simulador con un nivel de detalle inusitado. Desde el primer momento en que se tiene a la vista el juego, observamos que la atención se centra en el diseño del terreno por encima del cual se desplaza nuestra nave. La flexibilidad del paisaje y las nubes contrastan de forma casi insultante con la rigidez de la cabina del piloto —cuando la vista está concebida desde ahí—, o con la espartana figura de la nave desde el exterior, pero el elemento que verdaderamente provoca esa sensación de vértigo y realismo es el panorama que se nos ofrece a nuestro alrededor. Si activas el modo de vista sin cabina, las texturas del agua, el suelo, la vegetación, las superficies de los planetas yermos y llenos de cráteres, los corredores metálicos, etc... son el gran logro de Fury. Incluso maximizando la pantalla, el nivel de detalle es asombroso y la neblina que empaña el fondo montañoso —en el caso de la selva tropical— consigue ofrecer un verdadero efecto de avance con la nave a menudo que se va disipando esa atmósfera cargada de humedad al acercarnos. Varias configuraciones de calidad —sombras, imágenes, texturas del campo y el cielo, funcionamiento...— contribuyen a ajustar estas excelencias al gusto de los más exigentes.

La eterna batalla

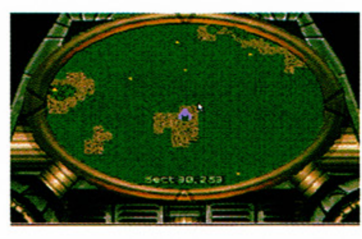
Con Fury no existe lugar para el descanso. Las batallas son constantes y se desarrollan en sitios tan dispares que agrupan a un nutrido conjunto de planetas: tropicales, desiertos, mundos que son el asiento de misteriosas civilizaciones, etc. La acción se desarrolla a lo largo y ancho de toda la pantalla, por encima y por debajo de la posición que ocupes en cualquier momento. Se trata de una sensación envolvente, susceptible de provocar vértigo en las personas que somos propensas a padecerlo.

Se trata de salvar ocho mundos — Terran, L24-D, Ares, New Kroy, Cebes, Vestra, Tiamat, y Fury— cuya estabilidad se ve amenazada por las revueltas, sus riquezas













Fury 3

Precio: 7.990 (orientativo)
Requisitos del sistema: 486 DX a 66, 8 MB de RAM , MS-DOS 5.0 , Windows 3.1 y 95
Nº jugadores: 1
Editor: Microsoft.
Distribuidor: ERBE

La acción se desarrolla a lo largo y ancho de toda la pantalla, por encima y por debajo de la posición que ocupes en cualquier momento.











El truco es...

Cuando dispares a las naves, hay un estrecho margen donde tus defensas pueden actuar sin estar el punto de mira totalmente centrado: aprovéchalo para disparar y podrás abatir más objetivos enemigos.

o la acción de los Bions; actuando en tres campos de juego paralelos y múltiples misiones en cada uno. Todo ello combinado con los seis niveles de libertad, hacen que los distintos paisajes corran a toda velocidad bajo nosotros. Los bucles, giros y —en definitiva— la maniobrabilidad de la nave, sorprende a los más versados en juegos de simulación de vuelo. Por otra parte, la limpieza con que aparece la pantalla, permite a aquellos que no disfruten en especial con este tipo de cosas, conseguir sin gran dificultad sus objetivos. Podrás realizar proezas tales como —según el joystick que uses— marcar un rumbo determinado a la nave y sin embargo, poder mirar en cualquier dirección desde el interior de la cabina mientras efectúas el recorrido hacia tu destino. Es una gran ventaja, porque el comportamiento de las naves enemigas es muy ágil, y deberás tenerlas controladas en todo momento.

A la hora de entrar ya en el propio combate surgirán paquetes de bonus o gratificaciones, armas, etc, que vienen "volando" en una trayectoria próxima a la que efectúas con tu nave. Los cilindros que las contienen se acercan girando hasta que su tamaño crece tanto que desaparece y pasa a formar parte de tus pertenencias. El menú de iconos que se encuentra en la parte superior de la cabina, es claro y sencillo, pero ofrece hasta una decena de datos simultáneos . Dispones de una amplia gama de armas, entre ellas el famoso cañón de dispersión, y el conocido FFF ¿...? El disparo del láser se regenera automáticamente.

Entre las alegrías que puedes darle a tu nave, se encuentran el turbo, unos segundos de invisibilidad o inmunidad para 30 segundos, etc... Dentro de los modos de operar desde la cabina están la pantalla panorámica, la visión frontal desde dentro o desde fuera de la nave en sus distintas modalidades y la visión desde satélite. Podrás volar por arriba, por debajo y entre el interior de los gráficos en 3D que aparecen. La música —que es importante— y las espectaculares explosiones, se aprecian con diferencia si usas cascos estéreo en vez de oírlos por los canales de tus altavoces.

Joystick a medida

Para un juego de estas características, Microsoft ha creado el Joystick perfecto diseñado por completo a su medida. Se trata del SIDE WINDER 3D PRO. La tecnología digital de que disfruta se encuentra envuelta en un diseño ergonómico que goza de una gran sensibilidad. Este complemento añade velocidad y mejor ejecución a las aplicaciones Windows. Cuenta con un tercer grado libre de rotación, lo cual permite un control instantáneo del timón. Además, este joystick funciona con los juegos instalados en MS-DOS y WINDOWS. La precisión de la tecnología óptica que incorpora y el máximo de fiabilidad ofrecida, hacen de Side Winder una auténtica maravilla. ¿Podrás resistir la tentación?

Calificación

Fury3



Pros: El diseño del software está tan sumamente bien hecho, que permite el cálculo en tiempo real de los movimientos, y ésto no disminuye la calidad de los gráficos. Además, la velocidad de las naves y su maniobrabilidad, son tan grandes que disfrutarás como nunca.
Contras: Las naves, tanto la propia como las enemigas y las edificaciones a destruir, son graficamente pobres, y esa circunstancia destaca más al verse rodeadas por unos escenarios tan logrados.



Las tres condenas

Crusader: no remorse

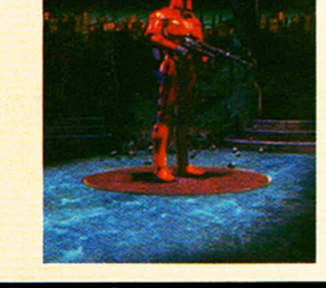
Pesar, abatimiento y desazón, son tres fuerzas poderosas que actúan en el campo de la conciencia, sección remordimientos Las acciones humanas, a menudo son clasificadas para residir en esta zona de nuestro cerebro. "Crusader: no remorse" anula precisamente ese molesto pudor...

"**Crusader: no remorse**" es un juego cuyos protagonistas han crecido envueltos en la honda expansiva de una sociedad tiranizada y en decadencia, dentro de la cual las prácticas de supervivencia salvaje son cotidianas. Rodeada del horror impuesto, la facción rebelde necesita los fiables "servicios" de algún mercenario, en su inseparable condición de líder. El motivo para esta encarnizada guerra sin cuartel: las barbaridades que se estén cometiendo en nombre de la unidad política. A lo largo del juego irás superando diferentes misiones dignas del mismísimo Rambo dentro de una jungla de metal, con sus trampas cada vez más complicadas (minas, lásers, campos de fuerza, armamento teledirigido, guardias...) y los desconcertantes laberintos dentro de los cuales se desarrolla la acción. Podrás servirte de un nutrido grupo de objetos que engrosarán tu inventario. Estos materiales están o bien dentro de cajas que se encuentran por lo general aisladas, o situados en mesas a lo largo de las diferentes habitaciones. Otras muchas cajas se hallan repartidas por toda la base, amontonadas e inservibles salvo que quieras utilizarlas para alcanzar algún objetivo como escalones sobre los cuales puedes saltar no sin dificultad. En principio, todo puede ser cosido a balazos y normalmente suele explotar. Si haces esto con los barriles, se desencadenará una gran explosión que acabará con la gente que se encuentre en sus alrededores. Por regla general, las personas acaban ardiendo al tiempo que caminan: es una impresionante demostración pirotécnica.



Un peculiar punto de mira, te indicará en todo momento -si lo solicitas- cualquier cosa digna de tu interés, pero sólo funciona cuando estos objetos estén lo suficientemente cerca como para detectarlos. Diferentes armas, explosivos de alta tecnología, botiquines, créditos a sumar por cada humano muerto, claves de desconexión en puertas o elevadores, monitores de información repletos de códigos secretos que tarde o temprano deberás utilizar, plataformas de teletransporte y un sinfín de virtudes con una alta sofisticación, confieren al juego el obligado glamour futurista de los dias venideros.

La sensación de limpieza en las pantallas es constante a pesar de la impresión que estoy dando con este escrito. Si bien los gráficos a través de los cuales se mueven los protagonistas están llenos de to-

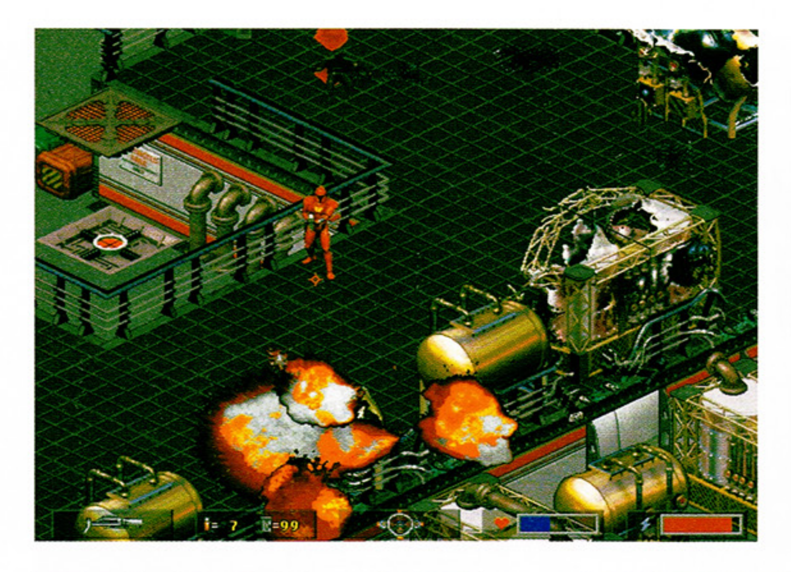


Crusader: no remorse

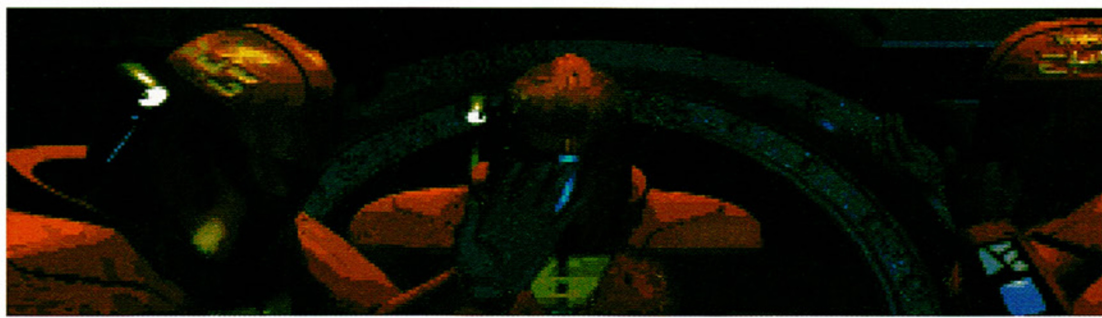
Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: Ms-dos 5.0, 486/66Mhz, CD-Rom, Sound Baster, SVGA, 8Mb de RAM y 20 de disco duro.
Nº jugadores: 1
Editor: Origin.
Distribuidor: Electronic Arts.

El truco es...

Dispara a las cámaras de televisión en cuanto te introduzcas dentro de las diferentes salas, porque ellas controlan las armas teledirigidas y los sistemas de alarma general. Pulsando de vez en cuando la tecla "S" aparecer un punto de mira sobre los objetos de máximo interés que se encuentren cerca de ti.







Vehículos, robots y armas, estarán en todo momento bajo tu control.

do tipo de detalles, las diferentes habitaciones no se iluminan a menos que entres directamente en ellas o haya algún tipo de comunicación entre unas y otras, con lo cual podrás centrarte en tu campo de acción sin tener ningún tipo de distraccion adicional. En la pantalla se encuentra tu habitación y las que vas dejando de lado.

La acción es rápida y los movimientos con sus gráficos en SVGA a través de los laboratorios, bases militares, oficinas e incluso una estación espacial, resultan convincentes. El realismo ha sido cuidado en todo el proceso, tanto en los decorados como en las acciones del mismísimo protagonista. En concreto los movimientos son bastante naturales -lo que puede llegar a hacer la digitalización y el vídeo- para lo que se acostumbra en este tipo de arcades. Está por ejemplo el detalle del brillo en la armadura, con esa textura de plástico férreo... Por supuesto, él es siempre el más alto, el más guapo y el más fuerte, pero esa circunstancia no es importante dado que se trata de tí. Haciendo uso de estas premisas, se concibió un juego en 3D con un estilo de combate único, saltos, maniobras de evasión, ocultación y ataque, y unos sorprendentes efectos visuales que alcanzan su máxima expresión en las explosiones y los perniciosos efectos sobre las personas a quienes envuelven. Vehículos, robots y armas, estarán bajo tu control. Lo cierto es que tendrás el mando de tantísimas cosas durante cada partida, que no puedo decir si serán todo ventajas: has de dominar más de cuarenta funciones distintas, pero no te asustes, porque muchas de ellas se usan poco, y las más



comunes, tales como los movimientos, disparos y uso del inventario las dominarás pronto, aunque más bien parece un juego concebido para el mundo de los pulpos que para el de las personas.

Los requerimientos del sistema para instalar el juego, son un poco elevados, pero su calidad así lo exige. La música es buena y acompaña perfectamente la acción. Se trata de un juego donde lo que acontece dinamiza el transcurso del tiempo, precipitándose en un raudal de sensaciones poco frecuentes, creadoras de un estado tal que mantendría en tensión hasta el pacífico espíritu de un Lama.

La impresión personal que produce Crusader, es de calidad. El juego trata todos los aspectos posibles dentro de una lucha directa. El aliciente de la voz, no ya sólo en conversaciones sino en exclamaciones, gritos, quejidos y aspavientos, confieren al juego una atmósfera que lleva impresa el cariz humano que exprime esa chispa de vida tan rara en el desnaturalizado mundo informático.

Calificación

Crusader

Pros: Los gráficos en 3D, la velocidad, lo convincente de sus acciones.

Contras: El excesivo número de teclas de control para jugar usando las posibilidades que se te ofrecen y el menú de iconos apenas se distingue del fondo.



Un día en las carreras

IndyCar Racing II

Indycar Racing ya se ha clasificado como uno de los mejores simuladores de carreras de coches de los existentes para PC. Ahora, con la segunda parte, este juego viene dispuesto a demostrar que sigue siendo la simulación más realista de bólidos de carreras.

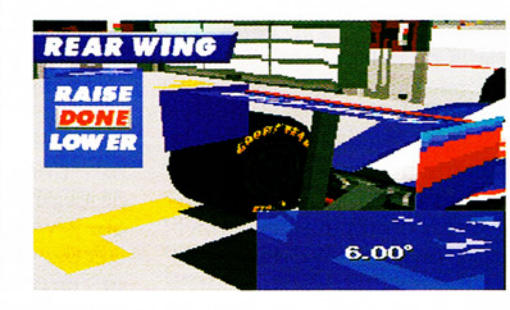
Comienza la competición. Montamos en nuestro coche especialmente preparado y revisado por un experto equipo de técnicos, y nos aprestamos para la señal de salida. Allí están, cada uno en su puesto, los demás pilotos a los que hay que adelantar. Suena la señal de salida y pisamos el acelerador a tope. La primera recta no tiene ningún problema, incluso conseguimos adelantar a varios de nuestros oponentes. Pero en seguida llega la primera curva... un fuerte giro a la derecha y nuestro coche está perdido. Derrapando, con las ruedas echando humo y polvo, nos salimos de la carretera y provocamos un choque en cadena.

Así es Indycar Racing: un perfecto simulador de Fórmula Indy. No se trata de correr más, sino de correr más y con más técnica. Si falla la técnica falla todo, al igual que ocurre en las carreras de verdad.

Podemos ver hasta qué punto llega el realismo de este simulador entrando en la sección "Garage". En este apartado ponemos a punto nuestro coche hasta el más mínimo detalle. La cantidad de gasolina que llevemos influirá en el peso, y por tanto en la velocidad y en el control del coche. La presión de las ruedas (que se define individualmente para cada una de ellas) determina cómo se agarrará nuestro coche a la pista, y cómo tomaremos las curvas. Otros muchos factores, como la suspensión, el cambio de las marchas, la altura de los alerones y demás, conseguirán que nuestro bólido sea una máquina inigualable.

Podemos participar en competiciones en cinco pistas diferentes: Elkhart Lake, Michigan, Nazareth, Phoenix y Toronto. Cada una de estas pistas tiene sus propias características y escenarios diferentes, siendo una copia de las auténticas pistas que podemos ver por televisión. Es posible correr en estas pistas en una carrera individual, contra otros pilotos o nosotros solos a modo de reconocimiento. Lo mejor llega cuando entramos en un campeonato, ya que iremos cambiando de pistas a medida que ganamos carreras. Si tenemos un módem, podemos también llamar a algún amigo para jugar contra él a través de la línea telefónica. Esta es una interesante posibilidad que con el desarrollo de las comunicaciones se está integrando en muchos juegos.

Para disfrutar de este juego a tope conviene disponer de una tarjeta de sonido y poner el volumen bien alto. El motor ruge como un coche auténtico, y se oye continuamente el chirriar de nuestras ruedas al derrapar en los giros. Los choques proporcionan a la carrera una espectacularidad enorme, y no sólo por los efectos de sonido sino



El truco es...

Antes de aprender a acelerar, debes saber manejar el freno con soltura. Frenar en el momento adecuado te ahorrará muchos sustos y te mantendrá más tiempo sobre la pista. Acelera en los tramos rectos, pero sé moderado en las curvas. No des giros bruscos en ningún momento, porque lo único que conseguirás será derrapar y provocar un accidente. Piensa en tu coche como si fuera un avión volando bajo.



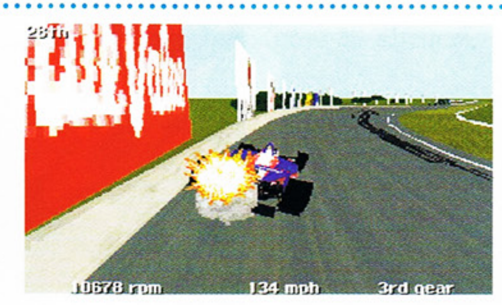
IndyCar Racing II

Precio: 6.900
Requerimientos de Sistema: Para VGA: 486 DX33 MHZ, 8MB de RAM, MS-DOS 5.0 superior y 8MB de disco duro.
Para SVGA: 486 66DX2 (recomendado Pentium).
Nº jugadores: 1 (posibilidad de jugar en red con modem)
Editor: Papyrus
Distribuidor: Virgin IE

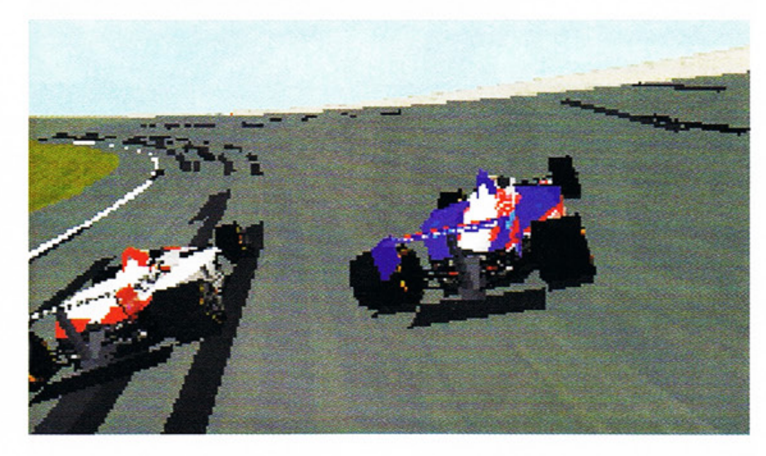
No se trata de correr más, sino de correr más y con más técnica. Si falla la técnica falla todo, al igual que ocurre en las carreras de verdad.





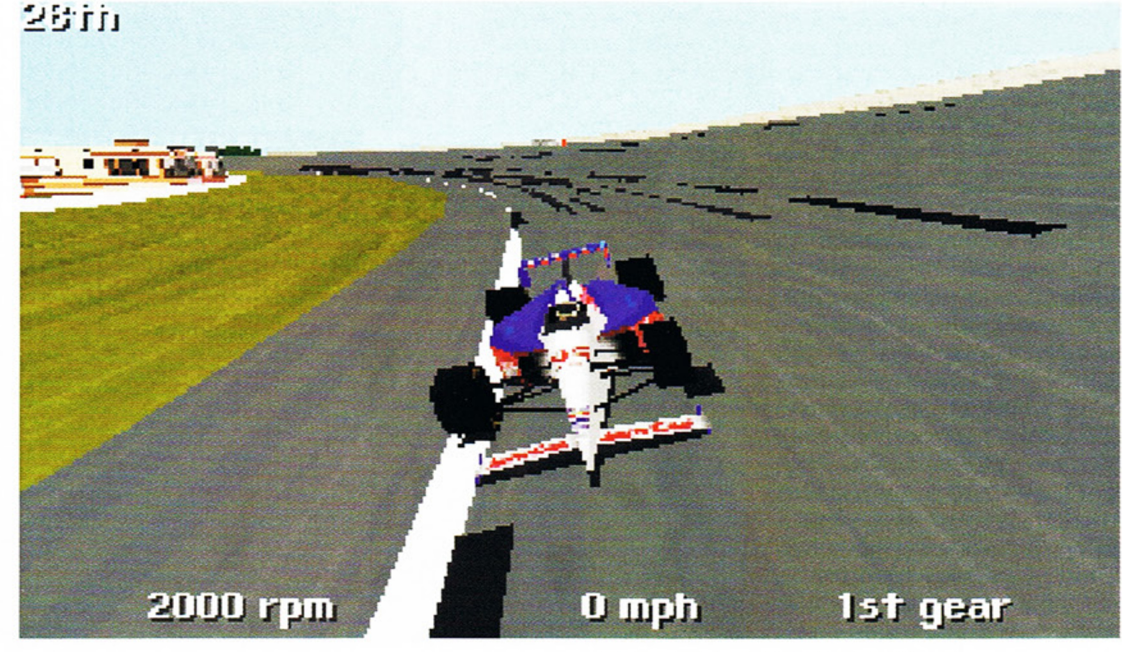






también por los modelos de coche: estos saltan en pedazos, las ruedas salen rebotando por la carretera y el coche queda inmovilizado en medio de la pista.

Sin duda se trata de una de las mejores simulaciones de carreras de coches existentes hasta el momento, si bien ganar una carrera resulta verdaderamente difícil. La dificultad existente en las competiciones, aunque puede desesperar a alguno, no es más que el resultado de un modelo de simulación que nos proporciona unas carreras que rozan la realidad. Piénsalo dos veces: ¿cuándo has montado en un bólido y ganado a la primera?



Calificación

IndyCar Racing II

Pros: Lo más destacable de este juego es su sorprendente realismo. La manera en que se reproducen las condiciones reinantes en una pista de carrteras da al juego un grado de credibilidad muy elevado. Se tienen en cuenta factores como el viento, la humedad de la pista, la suspensión del coche, la presión de las ruedas, etc.

Contras: La calidad de los gráficos no es la que cabría esperar en un juego de esta época. El modo gráfico empleado en la mayoría de los casos es de 320x200, con 256 colores, aunque esto puede variar en ordenadores de prestaciones elevadas como los equipos Pentium con 16 Mb de RAM y tarjeta de gráficos rápida.

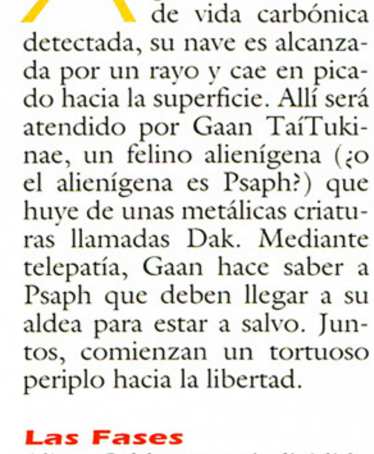


Acción

La lucha por la supervivencia

Alien Odyssey

Los Taolianos, una avanzada raza alienígena, llevan miles de años explorando nuevos mundos en pos de la comprensión del Universo. Psaph Abal es asignado como observador de un extraño planeta de vaporosa y cambiante atmósfera, Betan, donde debe recoger los primeros datos acerca de su estructura física.



Al tratar de investigar la única forma de vida carbónica detectada, su nave es alcanzada por un rayo y cae en picado hacia la superficie. Allí será atendido por Gaan TaíTukinae, un felino alienígena (¿o el alienígena es Psaph?) que huye de unas metálicas criaturas llamadas Dak. Mediante telepatía, Gaan hace saber a Psaph que deben llegar a su aldea para estar a salvo. Juntos, comienzan un tortuoso periplo hacia la libertad.





Las Fases

Alien Oddysey está dividido en cuatro fases de juego que conforman una espectacular aventura de acción. En la primera de ellas, el objetivo de Psaph es llegar de una pieza a la aldea de Gaan, donde podrá tomarse un respiro. Cruzando el bosque sobre una aeromoto, tendrá que disparar a las granadas que le lancen los Dak para que no le alcancen, y al mismo tiempo ocuparse de ellos sin herir a su compañero, Gaan, ya que sin él no podrá salir vivo del planeta.

En la segunda, tras robar una nave Dak, Psaph se introduce en una peligrosa mina que tiene que atravesar para alcanzar la Armería. Lo conseguirá disparando a las naves robot y las bombas y nivelando la nave para no colisionar con ningún obstáculo. Hay ciertas zonas de la mina en las que los Dak no se atreven a entrar, pero tienen por contra como peligro los soportes de los estrechos túneles, que obtaculizarán nuestro camino .





La tercera y la cuarta transcurren en las bases Dak (el Bunker de Comunicaciones y la Armería), donde Psaph ha de localizar el transmisor de satélite para que sus compatriotas le rescaten, destruir el Reactor y enfrentarse al Maestro Dak. Para ello tendrá que disparar a todos los robots y lagartos que en-





Alien Odyssey

Precio: 7.990 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486DX2-66MHz, 8MB RAM, Disco Duro, DOS 5.0 o superior, CD-ROM doble velocidad, tarjeta de sonido,ratón, SVGA
Nº jugadores: 1
Editor: Argonaut/Philips Media
Distribuidor: ERBE



Alien Oddysey está dividido en cuatro fases de juego que conforman una espectacular aventura de acción.

Los movimientos disponibles permiten hacer casi cualquier cosa, arrastrarse, correr, saltar, dar pasos laterales e interaccionar con objetos.

Con más de 70 horas de juego, Alien Oddysey es todo un logro a nivel técnico







El truco es...

En la fase del bosque, no dejes que más de dos minas alcancen a Psaph. A la tercera, la persecución se suspenderá temporalmente.

cuentre evitando el ácido de los gusanos al mismo tiempo, decodificar el lenguaje de los DAK y un largo etcétera de tareas.

Los controles

Según la fase que se esté jugando, se puede manejar a Psaph mediante el ratón (el bosque), el ratón con un par de teclas (en la mina), o el ratón con una larga serie de teclas (en las bases Dak). Quizá sea el bloque de fases de las bases Dak el más complejo, puesto que no son pocas las teclas cuya función hay que conocer, y un error de pulsación puede ser fatal para Psaph o Gaan. Los movimientos disponibles en las bases Dak permiten hacer casi cualquier cosa, desde arratrarse, correr o saltar, hasta dar pasos laterales e interaccionar con objetos operando los brazos. A pesar de esto, los señores de Argonaut han provisto el juego con la posibilidad de redefinir las teclas de control.

Adiós a la monotonía

Con más de 70 horas de juego, Alien Oddysey es todo un logro a nivel técnico por su variación de puntos de vista con unos gráficos de gran calidad, sin que por ello se vea afectada la velocidad del juego. Esta variación de vistas proporciona al juego una riqueza cinemática que en pocas ocasiones se tiene la oportunidad de disfrutar.

Los gráficos renderizados en 3D están muy trabajados para tratarse de un juego a pantalla completa, y además, si el equipo lo permite, pueden ser de alta resolución. Aunque los personajes están también generados en 3D, a veces flojea un poco la calidad gráfica en determinadas escenas y puntos de vista.

Otro de los grandes inconvenientes, es la dificultad existente a la hora de apuntar con el arma para acertar al adversario. Hay escenas en las que al dar una amplia vista del lugar en que se encuentra Psaph, el personaje es tan pequeño que no se sabe muy bien hacia dónde está mirando, y cuesta bastante trabajo conseguir acertar al enemigo.

En cualquier caso, Alien Odyssey es un buen juego, bastante recomendable para todo aquél que disfrute de las aventuras de acción -con más bien poco de aventura y mucho de acción-, y que además tenga un ordenador que cumplimente los altos requerimientos del juego. Aunque hay que tratar de avanzar con la tecnología, porque si no, dentro de poco tendremos que dejar de comprar juegos.

Calificación

Alien Odyssey

Pros: *Todo un espectáculo gráfico y una ambientación perfecta. Apetecible.*
Contras: *La gran cantidad de teclas a utilizar en las fases de aventura le restan jugabilidad.*



Acción

La cara es el espejo del alma

Brain Dead 13

Y la mayoría de los espejos del Dr. Neuro Neurosis están rotos. Algunos los rompe él, otros sus secuaces... Pero lo más importante es que nadie les pone un dedo encima: ¿será magiaaa..? Pronto tendrás ocasión de comprobarlo.

Como todo mago, el Dr. tiene un equipo de ayudantes. La indumentaria de sus esbirros consta de chapeo, túnica y capa; esta última con un bolsillo interno donde suelen llevar algunos complementos: hachas, dinamita, cuchillos varios, sierra, tijeras, maza, bate de béisbol con clavo, arpón, ballesta, hélice para destripar, granada, veneno (dos botellas), una pluma estilográfica y, ¡cómo no!, el cepillo de dientes —para limpiar las botas—

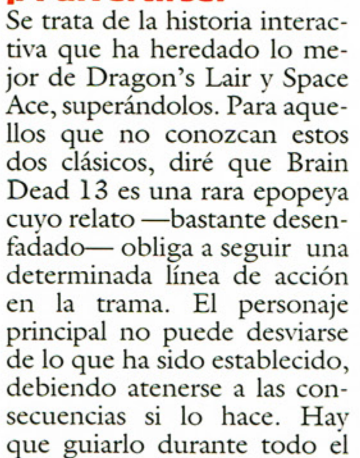
Fuera, la noche es clara. En el interior del castillo del Dr. Neuro Neurosis, la diáfana luz ensucia las paredes del laboratorio con un blanco lechoso. A través del gran ventanal, una luna llena se encuentra en el punto de mira, pero esta noche no va a disparar... él. Lo hará en su lugar Fritz: medio humano, medio animal doméstico, casi vivo, ¡putrefacto! En realidad nadie sabe si ha vuelto a la vida o ha nacido a la muerte, pero ¿acaso tiene alguna importancia si sirve bien a su señor?

Aparte de lo habitual: lentillas de ojos de sapo, piel de lagarto con fibra y veneno de culebra deshidratado; dentro del castillo del doctor Neuro se cuece algo. Sabemos que su sueño inalcanzable ha sido desde siempre adueñarse del mundo, pero esta vez lo intentará con más ahínco. Brain Dead 13 es su última ocurrencia y en ella se mezclan el horror, la comedia y la aventura, coincidiendo en un extraño embrollo. Resulta increíble poder observar la cantidad de complicaciones desencadenadas a raíz de la conversación con una simple computadora.





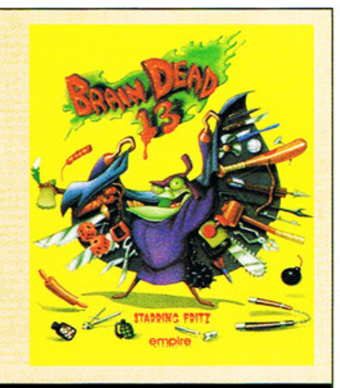
¡A divertirse!



Se trata de la historia interactiva que ha heredado lo mejor de Dragon's Lair y Space Ace, superándolos. Para aquellos que no conozcan estos dos clásicos, diré que Brain Dead 13 es una rara epopeya cuyo relato —bastante desenfadado— obliga a seguir una determinada línea de acción en la trama. El personaje principal no puede desviarse de lo que ha sido establecido, debiendo atenerse a las consecuencias si lo hace. Hay que guiarlo durante todo el tiempo en que estemos jugando, y cualquier error reiterado puede ser fatal. Cuando se juega con Dragon's o Space, las acciones a seguir por el protagonista deben ser determinadas, bien pulsando las teclas de dirección o bien el disparo en el momento oportuno, y con el rumbo correcto; por el contrario Brain Dead 13 permite rectificar tus errores en un determinado lapso de tiempo mediante un sistema muy simple: cada vez que pulsas uno de los cursores de movimiento —o el disparo— para que la intriga siga un curso de acción determinado; suena una nota musical apenas perceptible entre la algarabía del fondo en la melodía. Cuando se acierta con la solución, la nota es distinta. Esto es una gran ventaja, ya que te permite rectificar en unos instantes hasta que la nota es la correcta. Así pues, el transcurso de la obra no es lineal, como en

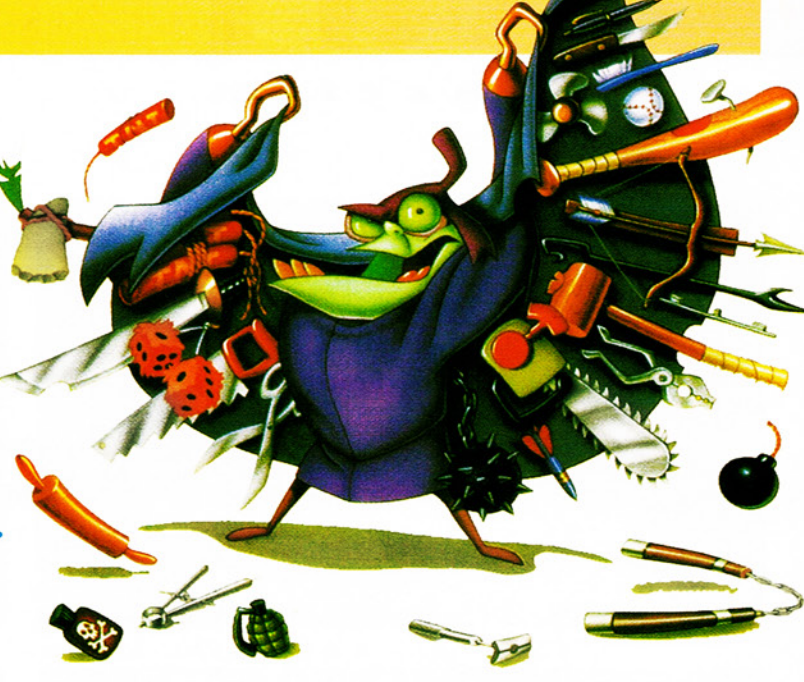






Brain Dead 13

Precio: 7.000 (orientativo)
Requerientos de Sistema: 386 o superior, 4MB RAM, Disco Duro, DOS 5.0 o superior, CD-ROM doble velocidad, tarjeta de sonido,ratón, SVGA
Nº jugadores: 1
Editor: Empire Interactive
Distribuidor: Arcadia



La chispa de vida que alienta los personajes semi-humanos de Brain Dead 13 impregna al juego de un calor entrañable



por sus efectos especiales. Los tiene tan buenos en sonido como en imágenes. A simple vista se aprecia una gran calidad en los gráficos. Tanto el color como los delirantes movimientos de los personajes, sus predecesores. Como diría un ilustre escritor: siempre hay un pero... y el de Brain Dead 13 es que sus frenéticos personajes se mueven con una condenada rapidez.

Estas aparentes dificultades, no hacen sino agregar interés al juego. Los gráficos que se ha introducido para su realización son impresionantes, y su aire de película de dibujos animados, viene subrayado al haber adquirido en sus animaciones los estilos de

son dignos de la mejor historieta de dibujos animados. Y es que hasta las voces, los singulares ruiditos de velocidad, fastidio, asombro, misterio, etc.. en resumen: esa atractiva atmósfera que te rodea con su sonido digital 3D stéreo, es sobresaliente. Las armonías de fondo están basadas en melodías de los años 50, actualizadas de un modo delicioso hasta rozar la genialidad. Aunque la incorporación de la voz al





El truco es...

Cuando no sepas qué hacer para continuar con la historia, prueba a moverte pulsando repetidamente la tecla de dirección que elijas, hasta que oigas un cambio de sonido: entonces habrás acertado. Si no cambia el sonido elige otra tecla o el disparo.

la Warner Bros y de Disney. Las bromas y el elevado sentido del humor que flota en el ambiente durante la totalidad del juego, son capaces de arrancar risas entre los espíritus más deprimidos.

Sobre sustos y susurros

Como peculiaridades, Brain Dead 13 destaca sobre todo

mundo de los juegos de ordenador hoy en día ha dejado de ser algo sorprendente, la chispa de vida que alienta las acciones de muchos de los personajes semi-humanos de Brain Dead 13, impregna al juego de un calor entrañable. Sus envidias, rabietas, discusiones y esa pizca de perversión que les caracteriza, hacen que sean realmente únicos en nuestro mundo.

Además, para que nadie tenga que ser obligado a privarse de sus delicias, Brain Dead aparece en diferentes formatos, tales como PC CD ROM, 3DO o MAC, versión esta última que vendrá a paliar en parte la escasez de juegos lanzados para la máquina de Apple.

Calificación

Brain Dead 13

●●●●

Pros: Los gráficos resultan muy divertidos. Los efectos sonoros y la música se ajustan a ellos como un guante.
Contras: La excesiva rapidez del desarrollo de la trama apenas deja tiempo para respirar.



Gore a raudales

Witchaven

Desciende a una oscura y espantosa pesadilla, un viaje que has de acometer sin más compañía que tu libro de hechizos y tus armas... Un viaje que te llevará hacia la Oscuridad Eterna.

Estás solo en la mística fortaleza de Witchaven, sita en la Isla de Char. La única forma de salir es derrotar al Mal, que se esconde protegido por hordas de goblins, demonios, dragones y otras espantosas criaturas. Las posibilidades de éxito son escasas, y los aliados para conseguirlo, el acero y la magia. Tendrás que alcanzar las profundidades del cráter volcánico de Char para verte cara a cara con el Maligno... si sobrevives a Witchaven.

Witchaven ha sido creado con la poderosa herramienta "Build", un entorno que permite desarrollar juegos al estilo del "Doom". Aunque en un principio se puede pensar que Witchaven es más de lo mismo, la verdad es que los gráficos 3D están muy trabajados (sorprendentemente) y la ambientación de sonido es salvajemente realista. El movimiento es suave y está perfectamente sincronizado con los controles. Si a todo ello sumamos los golpes de efecto que tiene el juego, el resultado no es apto para cardíacos. Más de uno pegará un bote en la silla o dejará escapar un respingo mientras disfruta de Witchaven.

Situado en un mundo fantástico, Witchaven combina elementos clásicos del juego de rol, elementos de arcade y unas leves pinceladas de aventura, resultando un juego difícil de calificar, al igual que muchos de sus predecesores como Doom, Dark Forces o Heretic.



Witchaven

Precio: 6.995
Requerimientos de Sistema: 486/33MHz, DOS 5.0, 40Mb de disco duro, 8Mb RAM, CD-ROM, VGA o SVGA, ratón o joystick
Nº jugadores: 1-16
Editor: Capstone
Distribuidor: PROEIN

Un héroe volador

El juego incorpora dos únicas novedades con respecto a los anteriormente mencionados, en los que se podía correr, saltar, golpear, mirar hacia arriba y hacia abajo (algo que ya se vió en Ultima VII bastante antes que en Dark Forces), etc. La primera innovación consiste en la posibilidad de volar. Cuando el personaje utiliza el hechizo de vuelo, la ya de por sí amplia gama de movimientos se ve mejorada con la opción de elevarse o descender proporcionando al juego nuevos puntos de vista. La segunda, es el mapa: raro donde los haya, y bastante incomprensible. Es como una transparencia superpuesta a la pantalla de juego.





Muchos cuerpos cortados... y desnudos

Además, Witchaven es sangriento. Pero no se trata de unos cuantos salpicones aquí y allá: hay sangre y tripas por









doquier, cabezas por los suelos... y muchos cuerpos cortados. En el menú principal se ofrece la opción de rebajar el nivel de gore del juego, pero la verdad es que ver unos sesos pegados en la pared da mucho más realismo al juego (aunque alguien pueda encontrarlo repugnante). Otro elemento que llama la atención, es la desnudez totalmente gráfica de algunos monstruos, cosa que puede chocar un poco al no haber monstruos femeninos (no se trata de una postura machista o feminista, pero la voluptuosidad de los personajes femeninos se deja entrever con ceñidos trajes mientras que los atributos masculinos están bien visibles en cuanto un goblin se da media vuelta).

El truco es...

Cuando encuentres varios goblins luchando entre ellos, no te acerques y espera a una distancia prudencial: con un poco de suerte se matarán unos a otros y tendrás que enfrentarte a menos enemigos.

Difícil como pocos

A pesar de que una de las opciones del menú consiste en rebajar o aumentar el nivel de dificultad (subiendo o bajando el nivel de energía de los enemigos), hasta en el nivel más fácil Witchaven plantea situaciones imposibles a las que ni con todo un arsenal de hechizos seríamos capaces de sobrevivir. Las posibilidades del personaje de acabar ensartado por una pica o calcinado por múltiples bolas de fuego, son muy altas.Los controles del juego son sencillos a pesar de contar con un gran número de teclas que, por cierto, no son redefinibles. Se puede utilizar el ratón o el joystick como apoyo o eje central del movimiento, y el teclado para acciones como agacharse, saltar, mirar arriba y abajo, utilizar hechizos y pociones, o cambiar de arma. La verdad es que no importa tener un juego de más de 30 teclas para seleccionar las distintas opciones, porque no hay que utilizar demasiadas a la vez, y en cualquier caso, están bien estructuradas.

Sin embargo, Witchaven tiene dos grandes defectos: en el modo SVGA, no está disponible la barra de estado con los objetos y demás elementos, con lo que el descontrol puede ser supino al no saber qué tenemos y qué no; y sólo permite guardar un máximo de cinco partidas (tanto en modo VGA como en SVGA).

Combina elementos clásicos del juego de rol, elementos de arcade y unas leves pinceladas de aventura

Calificación

Witchaven

●●●

Pros: Con una ambientación superior, Witchaven puede tener al "doom-adicto" pegado a la pantalla durante bastantes horas.

Contras: Cinco partidas salvadas son muy pocas, y además el nivel de dificultad es demasiado alto aun jugando con la opción fácil.



El mejor pinball del momento
Tilt

La pasión por los pinballs vuelve al mundo del PC. Virgin, conocida compañía de distribución de software, ha lanzado al mercado TILT, un pinball tridimensional de inigualable calidad que marca un nuevo hito en la historia de este tipo de juegos.

Totalmente tridimensional, asombrosamente adictivo y con una perfecta simbiosis de gráficos, animaciones y sonido, Tilt es un juego que creará escuela. Es más, los creadores de este pinball han situado un punto de partida desde el cual acometer el desarrollo de nuevos y excelentes pinballs para Pc.

Las características de este nuevo pinball parecen indicar que estamos asistiendo a una auténtica revolución gráfica en este tipo de juegos. Aunque es posible encontrar juegos más "veteranos" que el aquí tratado cuyo aspecto es bastante 3D, nunca se había visto ningún pinball tan tridimensional como Tilt excepto, claro está, las máquinas reales.Así pues, la primera característica que merece una especial mención es la tridimensionalidad de este juego. Antes de comentar este aspecto de Tilt, conviene citar que es posible jugar tanto en modo tridimensional, observando totalmente "la máquina", como en 2D con scroll de pantalla, algo muy común en anteriores desarrollos englobados en esta categoría "PClúdica".

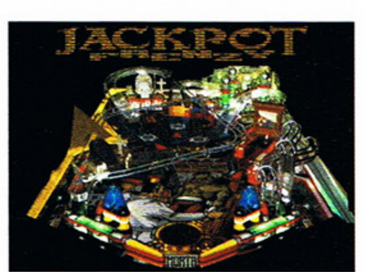


Casi real

Retomemos de nuevo el comentario acerca de la tridimensionalidad gráfica de Tilt. La máquina se observa desde la perspectiva natural de juego, algo ladeada y con mucha profundidad. El aspecto gráfico de las máquinas es excelente, aunque algún usuario puede encontrar que son demasiado barrocas y, en ocasiones, confusas.







Si el lector es un fanático de los pinballs reales, sin duda habrá reparado en la excelente calidad de la música y efectos de sonido que suelen mostrar. En este aspecto de los pinball, se puede afirmar sin temor a equivocarse que el apartado de sonido de Tilt podría hacer palidecer de envidia a cualquiera de sus colegas "reales". La música es distinta y variada en cada una de las seis máquinas y los efectos de sonido están acorde con la escena en las que están basadas, muy originales y divertidos.

Un aspecto poco común de este juego son las animaciones que incluye. Estas se observan cuando se produce un determinado evento, como "colar" la bola en un hueco concreto en un momento del juego. La calidad de las animaciones no desmerece la que poseen los gráficos del juego.

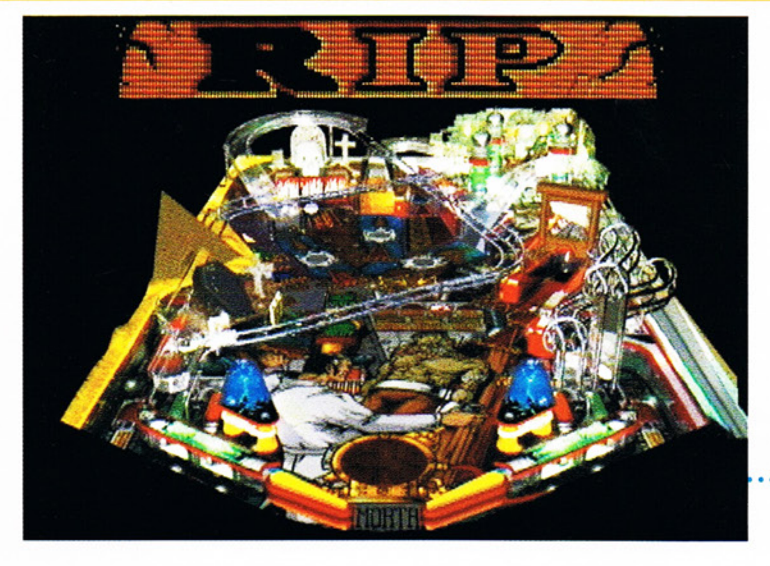
Rebotando

El movimiento de la bola raya en la perfección. Tilt es un juego rápido, característica que comparte con sus



Tilt

Precio: 8.500
Requerimientos de Sistema: 486 DX2 50 MHZ, 8MB de RAM, CD ROM doble velocidad
Nº jugadores: 1
Editor: Virgin
Distribuidor: Virgin IE





Los movimientos de la bola por la máquina, los "rebotes" contra las bandas o los movimientos que realiza al entrar en un circuito son simplemente reales

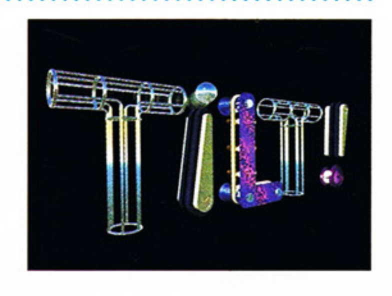
hermanos mayores, en el que controlar la bola estará en función de la pericia del jugador. Los movimientos de la bola por la máquina, los "rebotes" contra las bandas o los movimientos que realiza al entrar en un circuito son simplemente reales.




Diferentes posibilidades gráficas

Como colofón a este comentario, cabe destacar que es posible jugar a Tilt en tres resoluciones distintas: 320 x 200 pixels, 640 x 480 pixels y 800 x 600 pixels. Las imágenes que acompañan a este texto corresponden a la resolución VGA; prácticamente cualquier tarjeta actual, sea VESA, PCI o ISA, puede optar por las resoluciones más altas, aunque algunas tarjetas quizá necesiten un controlador VESA ajeno al programa, como en el caso de las tarjetas ISA de "marcas" poco conocidas.

En definitiva nos encontramos ante un juego de gran calidad técnica, divertido, jugable y con opciones suficientes para acomodarlo a nuestro propio gusto. Todo un acierto por parte de sus creadores.









El truco es...

Tilt. Esta es la palabra clave. Como no podía ser de otra forma, Tilt permite realizar una acción muy común en los pinballs reales: mover la máquina. Para no cometer falta (tilt significa inclinar, aunque en el "entorno pinball" se traduce como falta) mientras se empuja la máquina (tecla "Espacio"), el número de "empujones" consecutivos no debe exceder de cuatro. Aunque en ocasiones cinco pulsaciones de la tecla "Espacio" no darán lugar a una falta, seis inhabilitarán los pulsadores y la bola se perderá irremisiblemente.

Calificación

Tilt

Pros: Nunca se había desarrollado un pinball con unos gráficos tridimensionales como los que presenta Tilt. En este aspecto, el juego se merece un rotundo 10. El aspecto de los seis pinball de este juego es francamente impresionante.
El sonido del juego, tanto la música como los efectos especiales, sería la envidia de cualquier pinball real. Las animaciones que se observan al colocar la bola en un lugar y momento determinado otorgan a este pinball un atractivo muy especial. Es posible jugar con resoluciones MCGA, VGA y SuperVGA. Esta última, si la tarjeta gráfica del equipo lo permite, ofrece la mayor calidad.
Contras: Tilt no está traducido al castellano. Aunque no es nada difícil comprender las escasas frases en inglés que muestra este juego, su traducción hubiera sido un bonito detalle. Si el juego se distribuye en formato CD-ROM, ¿por qué instala algo menos de 50 Mb en el disco duro? Sin duda, tal cantidad de megas es realmente excesiva.
Los gráficos de las distintas máquinas pueden resultar demasiado abigarrados.



Chillando ruedas

Screamer

Si Screamer hubiera sido ideado veinte años más tarde, la probabilidad de oler hasta la goma quemada de las ruedas de tu coche, sería muy alta: su diseño exprime al máximo las prestaciones de la SVGA.

Screamer

Precio: 5,500 ptas.
Requerimientos de Sistema: 486DX 66 o superior, 8MB de RAM, MS-Dos 5.0 o superior, CD ROM
Nº jugadores: 1-8
Editor: Virgin.
Distribuidor: Virgin.

Screamer es el mejor título que podría tener un juego de carreras de coches como este. En absoluto desmerece su nombre. Desde el chirrido inicial en la parrilla de salida, hasta que finaliza la competición, la sensación de velocidad es una de las características más logradas del juego.

Aunque la pericia de los conductores, nunca puede ser la misma entre los usuarios, la rápida respuesta de los instrumentos de los coches, facilita a los participantes los elementos necesarios para alcanzar una rápida victoria al finalizar la competición. En Screamer, los detalles han sido cuidados al máximo, y su menú se encuentra lo suficientemente surtido como para acomodar los circuitos y sus coches a tus necesidades. Con gráficos renderizados, la continuidad de los paisajes en las diferentes pistas adquiere velocidad en una sincronización tal, con respecto a los movimientos de los coches y los acontecimientos que se generan a su alrededor, que su diferencia con el mundo real estriba en los inofensivos percances que puedas sufrir en carretera. Tendrás en el PC de tu casa las mismas sensaciones que puedas encontrar en cualquier máquina recreativa de una sala de juegos.

El precio a pagar

Todas las cosas tienen un precio, además del monetario, impuesto para su adquisición. El precio de Screamer por sus altas prestaciones en resolución de gráficos y velocidad es que necesita un pentium para poder correr con una agilidad suficiente. Me refiero con esto a la SVGA, que no puede actuar con fluidez en un equipo inferior. En un 486, la VGA domina el juego, pero lo que ganamos en agilidad, se pierde en resolución de gráficos y en verdad merece la pena, porque la diferencia es grande. Estas dos características —velocidad y gráficos en SVGA— son las que predominan en Screamer, y no podemos mermar una en beneficio de la otra porque en ese caso, el juego quedará mutilado. La conjunción de estas dos características, hace que sientas incluso ese vacío en el estómago cuando pasas a 300 Km/h en un cambio de rasante.

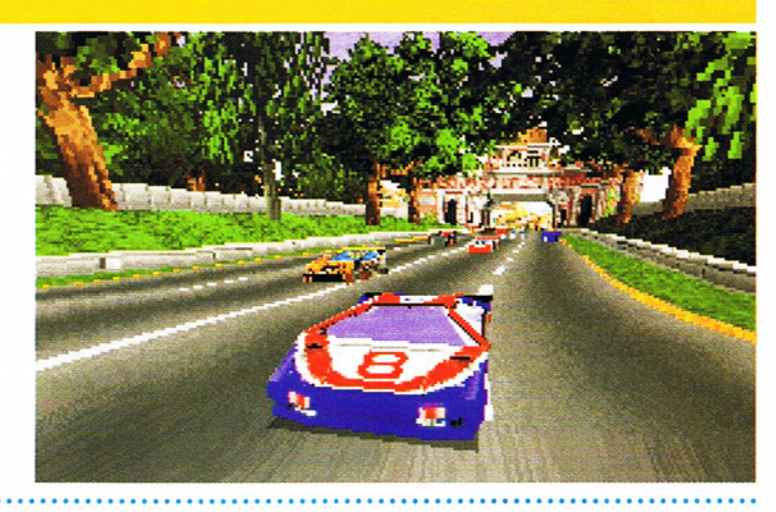




¡Al volante!

Como es de esperar, entre los doce modelos diferentes de coches que aparecen en pantalla —antes de cada carrera—, se encuentran los más impresionantes ejemplares; son coches codiciados en todo el mundo: Porsche, Ferrari, Corvette, Lamborghini, etc. Algunos de estos "velocípedos", tienen cambio manual (que yo recomiendo encarecidamente por sus prestaciones y por la mayor sensación de realismo), y otros albergan el cambio automático, más cómodo pero poco emocionante. Existen varios puntos de vista desde los cuales puedes competir: sentado dentro del coche, con la tabla de mandos en pantalla y detrás del cristal de tu parabrisas; desde un ángulo superior con la parte trasera y el techo del deportivo

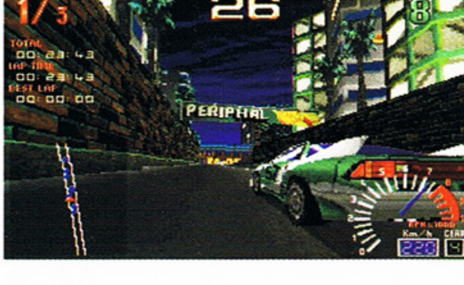




Tendrás las mismas sensaciones que en cualquier máquina recreativa de una sala de juegos

en primer plano —simulando una vista de pájaro bastante baja— ; y también en una perspectiva que sería la propia del coche si pudiera observar el mundo exterior con los ojos de sus faros. Personalmente, prefiero esta última, dado que tienes un mayor campo visual y crece de forma notable la sensación de velocidad. ¡Llevas el morro pegado a las líneas discontínuas de la carretera!







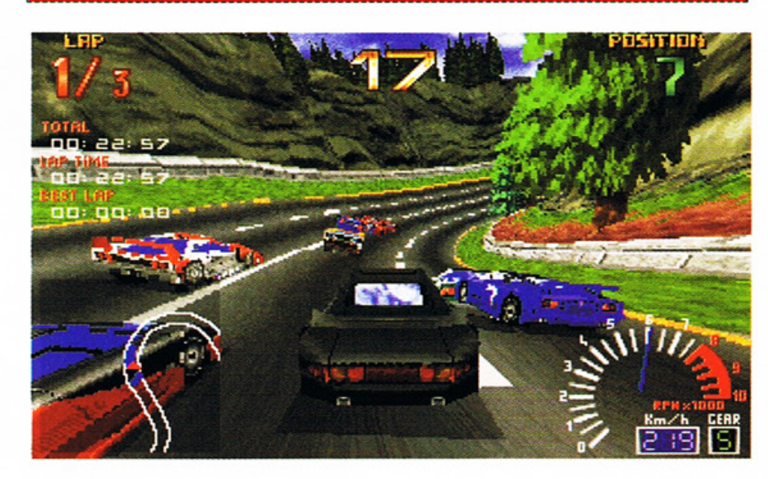
Pequeños detalles apenas perceptibles, cuando la euforia de la lucha se apodera del jugador, son los responsables del realismo en las carreras: aviones que sobrevuelan la pista, helicópteros que siguen de cerca la carrera, cascadas al borde de la calzada desde la cual se puede escuchar hasta el rumor del agua que desciende por ellas, trenes que circulan en paralelo al circuito, conos de señalización que saltan por los aires... incluso se producen choques cuando intentas sobrepasar a tus rivales de forma no muy "ortodoxa" La velocidad que se adquiere en los circuitos, puede llegar a ser espeluznante, y eso obliga a conducir rápido pero con precaución. Por ejemplo, al reducir de forma brusca desde una marcha alta hasta otra inferior, el coche puede hacer "extraños" llegando a perder el control de la máquina.

Posibilidades

En cuanto al calendario de carreras, existen varias opciones en campeonatos: completos , slalom, juego normal, etc. sin olvidar la perpetua lucha contra los conos indicadores de la carretera. Puedes variar el nivel de detalle; existen tres niveles de dificultad, y unos pocos circuitos. A lo largo de las pistas, tendrás "check points" adicionales que incrementan tu tiempo en muchos segundos y pueden ser la llave que permita tu victoria en la carrera. El número de vueltas puede ser incrementado o disminuido y decidirás si quieres música o echar un vistazo a las clasificaciones. Habrá nueve coches junto a ti en cada carrera, y por eso la competición será bastante reñida: no sólo debes sobrevivir, sino ganar. Con Screamer, además puedes jugar en red hasta con ocho personas más: puede haber algo más estimulante. Por otra parte, los coches que maneja el ordenador, se van adaptando —a lo largo del transcurso de la carrera— a tu estilo personal de conducir.

El truco es...

Al estar compitiendo a gran velocidad, debes decelerar para tomar una curva SIEMPRE desde el exterior -no frenar, decelerar- y cuando estés pegado a su cara interna -hacia la mitad de la misma-, aumentar la velocidad para salir.



Calificación

Screamer

Pros: La definición en SVGA es de una gran calidad —no por ello es mala en VGA— y la impresión de velocidad alcanza cotas muy elevadas. Los efectos de inercia que esto conlleva son muy convincentes.
Contras: Se necesita un equipo potente para sacar el máximo partido al juego, en concreto un pentium, ya que los 486 se quedan cortos. El juego no dispone más que de seis circuitos entre los que elegir.



El tráfico de camellos nunca fue tan arriesgado

Loadstar

En los últimos tiempos estamos asistiendo a una auténtica revolución en los juegos para PC. El número de los que incorporan escenas cinematográficas es cada día mayor, característica que se extiende a su calidad gráfica.

Hollywood ha invadido el mundo del PC. Cada día es más frecuente que los juegos incluyan escenas cinematográficas en las que intervienen personajes famosos del celuloide; algunos ejemplos de estos juegos son Wing Commander III, Under a Killing Moon y, por supuesto, el juego comentado en estas líneas: LoadStar. En este juego Ned Beatty y Barry Primus son los protagonistas que se encargan de dar a LoadStar el caché de toda una película nacida en Hollywood.

Antes de comenzar a comentar los distintos aspectos de este juego, conviene conocer la historia en la que se basa. El espacio y el futuro son temas ampliamente tratados en los juegos para PC; LoadStar hace uso de estos dos elementos para crear un soporte histórico que envuelve la acción del juego. En la ubicación temporal de Load Star, la Tierra se ha convertido en un lugar de uso exclusivamente residencial; el afán por proteger el medio ambiente del planeta ha motivado que las industrias contaminantes estén situadas en el espacio, en satélites y planetas del sistema solar. La colonización de nuestro sistema solar es ya un hecho.



En marcha

La acción se desarrolla en la Luna, concretamente en Mendaleev, una ciudad construida en la cara oculta de nuestro satélite. Al protagonista del juego —un Outroller de los más duros— le ofrecen un atractivo trabajo: transportar camellos de contrabando a través del raíl de lanzamiento de esta ciudad. A bordo del transporte Nova UD2 (similar a un tren de carga), el jugador tratará de que las autoridades no le reduzcan a un conjunto de miembros dispersos y chamuscados mientras lleva a cabo la tarea que le han encomendado.

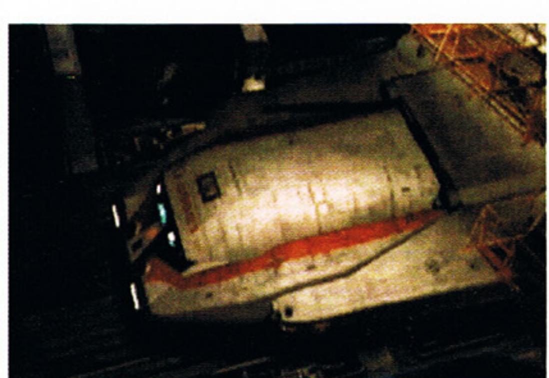
LoadStar es un juego en el que el jugador deberá disparar a los enemigos que osen cruzarse en su camino mientras conduce su nave de



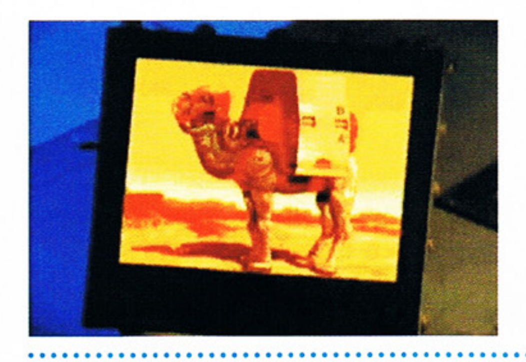
Loadstar

Precio: 7.990 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486DX2-66MHz, 8MB RAM, Disco Duro, DOS 5.0 o superior, CD-ROM doble velocidad, tarjeta de sonido,ratón, SVGA
Nº jugadores: 1
Editor: Argonaut/Philips Media
Distribuidor: ERBE







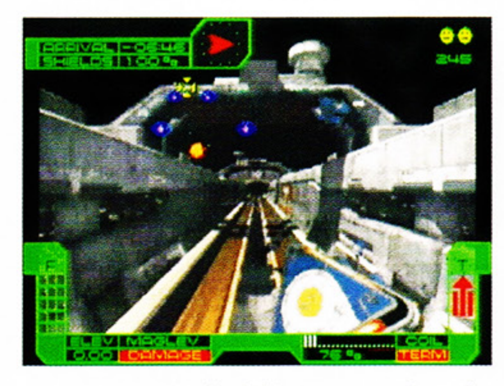


Aunque LoadStar es un juego tremendamente adictivo, es posible que el jugador llegue a cansarse de él.









carga a través de kilómetros de raíles. En este aspecto, es bastante similar a juegos como Rebel Assault, pero Load Star permite realizar además movimientos laterales: la elección de la dirección que seguirá el Nova UD2. Mientras que para apuntar se usa el ratón, para "girar" a izquierda y derecha en una intersección es necesario hacer uso de teclado. Además, el teclado se encarga también de activar los escudos de energía y tocar el claxon.

La primera característica de este juego que logrará dejar boquiabierto al usuario es su calidad de vídeo. La ejecución de Load Star da paso a la visualización del vídeo a pantalla completa que ofrece el soporte argumental del juego. La calidad de este vídeo, con actores reales de la meca del cine, es francamente sorprendente. Inicialmente, el vídeo posee una resolución de 320 x 200 pixels, aunque se observa, como ya se ha mencionado anteriormente, a pantalla completa. Aún teniendo en cuenta la pérdida de calidad que se desprende del redimensionamiento del tamaño gráfico del vídeo, la película se observa con una velocidad y calidad excelentes. Otro de los apartados que influyen decisivamente en la calidad de cualquier juego es el aspecto de sus gráficos y animaciones. LoadStar es un juego que no defraudará al usuario en este capítulo, ya que la calidad de sus gráficos es bastante buena; otro tanto se puede afirmar de sus animaciones.

El sonido

El sonido es otro de los apartados en los que LoadStar brilla con luz propia. Los efectos sonoros logran crear una atmósfera de juego muy buena; tanto es así que en determinadas ocasiones el usuario se llevará sustos que le pondrán los pelos de punta, como ante la inminencia de un choque frontal de funestas consecuencias para el piloto de la nave.

Aunque LoadStar es un juego tremendamente adictivo, es posible que el jugador llegue a cansarse de él. El principal motivo que inspira tal afirmación es que Load Star es un juego en el que la acción no varía demasiado y sus gráficos y objetos son siempre muy similares, si no iguales.

El truco es...

Siempre es conveniente mantener el dedo cerca de la tecla que hace sonar el claxon que, lejos de lo que pueda parecer, no está de adorno. Tocar furiosa e impertinentemente el claxon, aunque parezca una tontería, es la mejor forma de evitar una colisión con otro vehículo situado en la misma vía.

Calificación

Loadstar



Pros: Uno de los mejores apartados de este juego es la calidad de vídeo (a pantalla completa); sus gráficos y animaciones también muestran un excelente aspecto. LoadStar es un juego de acción total. Es imposible relajarse durante el desarrollo del juego, ya que la acción obligará al jugador a permanecer constantemente atento a lo que suceda frente a sus ojos.

Contras: La acción y los gráficos no varían demasiado en el transcurso de LoadStar, por lo que puede llegar a aburrir. Los diálogos deberían estar traducidos a la lengua de Cervantes. Shakespeare fue un magnífico escritor, pero para multitud de usuarios su lengua es prácticamente un galimatías ininteligible.



Imprudencia temeraria

Fatal Racing

¿Qué decir cuando estás superando un rizo partido en el circuito de carreras, en pleno vuelo a 250 Km/h, con el suelo bajo tu cabeza y los bajos de tu coche apuntando al cielo?

Los muros de protección discurren veloces a ambos lados de la pista de carreras. También sus puentes y las construcciones que la sobrepasan. A lo lejos, alguna nube flota sosteniéndose en la atmósfera casi estática, sombreando los fértiles campos por encima de la carretera... Por el momento no existe nada anormal en la información; estamos hablando de un circuito convencional. Pero... ¿qué pensarías si vieses un coche sobrevolando el asfalto, pasando por encima de tí, adelantándose a tu posición, al tiempo que efectúa un peligroso giro y cayendo doscientos metros por delante de tu deportivo? No es que te encuentres en el parque de atracciones, o conduciendo un coche inmerso en algún espacio desconocido de realidad virtual rara. Emociones comparables a las que acabo de describirte, pueden ser incluso superadas en esta vertiginosa producción de Gremlin Interactive.

Fatal Racing encuadra el mundo de las carreras de coches, dentro de una modalidad sin clasificación precisa, ya que alimenta sus propiedades únicas con unos exagerados elementos acrobáticos, dignos de los mejores y más atrevidos parques de atracciones del mundo. En un añadido singular a las pistas convencionales, sus circuitos gozan de trampolines para saltos en vuelo libre, y bucles "pitón" similares a los de las montañas rusas —donde tendrás por unos instantes, la cabeza apuntando al suelo y los pies en el cielo—. Las serpentinas practicadas en el asfalto, que intercalan rectas y curvas con oscilaciones sucesivas de la pendiente del circuito, permiten obtener del mismo sensaciones parecidas a las que se experimentan en las persecuciones policíacas; sobre todo en aquellas rodadas por algunas de las calles de San Francisco, donde los coches se sumergen y vuelan alternativamente, saltando impulsados por algún misterioso resorte en su frenética huida...









¡Comienza la fiesta!

Siguiendo con la tradición, Fatal Racing no resta importancia a las típicas cualidades de los juegos de carreras de coches. Dentro del programa existen numerosas opciones que te permitirán adecuar sus posibilidades a tus exigencias.

A tu disposición se encuentran ocho coches con los que podrás participar. Cada uno tiene sus propias características especificadas junto a la imagen del modelo elegido para competir. Ellos se adaptan mejor a unas pistas que a otras, pero puedes usar cualquier coche en la pista que



Fatal Racing

Precio: 5.500 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486 DX2/66 o superior, 4MB de RAM, MS-DOS 5.0 o superior, CD ROM, VGA o SVGA
Nº jugadores: 1
Editor: Gremlin
Distribuidor: Arcadia

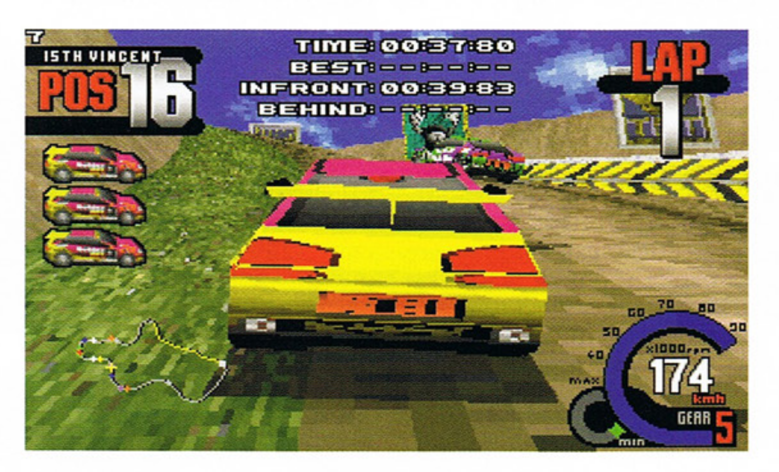


Sensaciones parecidas a las que se experimentan en las persecuciones policiacas de las películas

elijas. Asimismo existen ocho pistas donde entrenar o competir. Yo te aconsejo que comiences por aquellas que encierran menor dificultad, porque en el caso contrario, no podrías disfrutar de todas las posibilidades que ofrecen las más difíciles hasta que lograses aprender sus trucos. La emoción está servida —por partida doble— si eliges el modo SVGA antes de comenzar a jugar, porque en VGA el juego pierde bastante atractivo. Al poder activar o desactivar las sombras en los gráficos, las texturas de los materiales, el horizonte que le confiere profundidad, etc... se mejora considerablemente el entorno.

La carrera se presenta en toda regla en unos circuitos donde el corazón luchará por salirse de tu caja torácica, pero con las imposibilidades propias de la vida real tales como no poder adelantar cinco coches seguidos, o la previsible colisión si chocas contra alguno de tus competidores, etc. Incluso es posible que al perder el control del coche, tu auto se quede apuntando en dirección contraria a la que se desarrolla la carrera, con lo cual, los coches de los demás participantes se dirigirán hacia ti. Al chocar, irremediablemente, tendrás desperfectos que podrás reparar en los distintos boxes situados en los márgenes de los circuitos.





Una de las visiones más curiosas que nos aporta Fatal Racing, en algunos de sus circuitos más atrevidos, es la percepción del cielo a través del suelo transparente de la carretera, cuando el coche del jugador se encuentra en el punto álgido de un bucle; boca abajo. No sólo tiene una finalidad estética esta visión, sino que es necesaria para que te orientes en esas circunstancias tan peculiares. Esto no ocurre en otras pistas que tienen la carretera curvada como si se tratase de un tornillo de Arquímedes, donde el despropósito de continuar en ese mareante escenario, tentará a los pilotos más expertos a abandonar el circuito. Sólo con tenacidad y haciendo caso del truco que más abajo indico, podrás superar con éxito semejante atrocidad contra la ley de la gravedad.

En cualquier caso, Fatal Racing antepone la diversión del usuario a la calidad gráfica del juego y a otras características que pudieran sobresalir en él, tales como una mayor cantidad de circuitos y de coches... No se trata de resaltar tampoco la velocidad —aunque sea un componente insustituible en un juego de coches de carreras—, sino que su fuerte principal son las acrobacias, difíciles de conseguir en una pista real. Esta ausencia de materialidad objetiva, lejos de restar realidad al ejercicio de las carreras, permite ejecutar locuras que —de otra forma— sería imposible llevar a cabo por conductores habituales como la mayoría de los que poseemos permiso para conducir.

El truco es...

En las ocasiones donde encuentres un tramo similar a un tornillo, debes pensar que -cuando estás girando boca abajo- los controles de izquierda y derecha, deben ser utilizados al revés para no caer, manteniendo la velocidad. Si frenas, caerás al suelo.

Calificación

Fatal Racing

Pros: La singularidad de sus circuitos atenta contra el aburrimiento. Los coches son rápidos y la diversión está asegurada.
Contras: La calidad de los gráficos, aún en SVGA, podría haber sido mejorada de manera considerable.







¡Arrasando!

Trauma

Friendware presenta la lucha sin cuartel más avanzada que puede librarse en un PC. Destruyendo cuanto puedas a tu paso —o no haciéndolo si procede—, sentirás dentro de tí la honda expansiva de esta bomba de manufactura española.

¡Sorpresa, sorpresa! El título que da nombre a este artículo está escrito con una clara doble intención. La primera hace referencia al fin que tiene el juego y la segunda a quienes lo hicieron. Cuando instalas Trauma en tu PC, no esperas ver una introducción que finaliza transcurridos varios minutos, distribuidos en su totalidad como un sorprendente desfile de gráficos renderizados en 3D, con un color y una composición digna de los maestros del Renacimiento italiano, y esas imágenes que harían la delicia de los astrofísicos -si fueran reales mejor, por supuesto- concebidas, sin duda, por verdaderos amantes de las perspectivas extraordinarias. La banda sonora y sus voces digitalizadas, son el complemento ideal que satisfacerá las exigencias a oponer por los más escépticos. Aquella popular ocurrencia española "miel con queso..." podría aplicarse a esta conjunción audio visual rara.

La segunda parte de la sorpresa a la cual me refería al comienzo del apartado, descansa en la sección "engineers" del menú principal. Sus nombres son muy familiares, y por desgracia poco frecuentes en la realización de este tipo de trabajo. ¿Porqué? La razón es sencilla: el juego ha sido concebido por un grupo de españoles, los cuales han demostrado con esta producción la valía, el buen hacer y la gran calidad de la labor realizada.

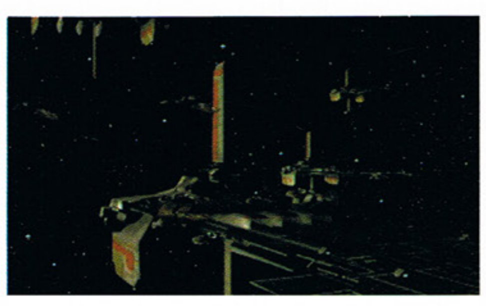
¡Sin piedad!

Un trauma no es precisamente la secuela síquica que permanece en tu ánimo tras haber arrasado cualquier cosa que se interponga entre el inicio de la partida y la meta a la que llegar. En cualquier caso, yo mismo he sentido manifestarse en mi interior, una explosión encarnada en la sensación del placer más absoluto. ¿Irónico? Sí, pero el ser humano es bastante imprevisible y, ¿para qué decir otra cosa si es la realidad? De todos es sabido que la mayoría de nosotros disfrutamos tanto destruyendo como construyendo: somos irremediablemente morbosos. No obstante, los individuos que pilotan las naves enemigas o pueblan las diferentes instalaciones, no se ven; así, la posible aparición de remordimientos está velada y no afecta las almas más sensibles.

En el universo de Trauma tienes a tu disposición tres imperios distintos con los que divertirte, circunvalando 13 planetas distintos a lo largo y ancho de su terreno. En cada uno de los planetas dispones de más de cinco misiones diferentes, lo cual hace un total de unas 65 empresas -más o menos- dispuestas para tu elección. Aunque puede parecer una ardua tarea; con una flota de 18 naves distintas y 23 particulares armas a elegir y combinar, los cinco pilotos que existen por imperio no se encuentran desprotegidos ante tamaña misión. Por cierto, las partidas se pueden grabar y cargar -ya era hora-. Aunque imaginas que debes destruir todo lo que encuentres a tu paso, en determinados lugares existen objetivos que se recomienda no asolar, entre





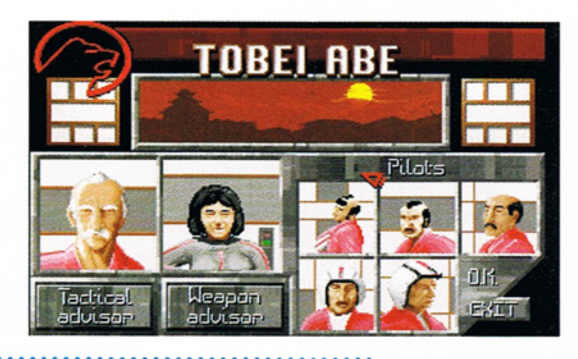




Trauma

Precio: 5.450
Requerimientos de Sistema: 486DX2 a 40MHz, 4MB de RAM, Disco Duro, DOS 5.0 o superior, CD-ROM doble velocidad, tarjeta de sonido,ratón
Nº jugadores: 2
Editor: Noria Works y Enigma Software
Distribuidor: Friendware

En el universo de Trauma tienes a tu disposición tres imperios distintos con los que divertirte





otras cosas porque no sería muy beneficioso para los pilotos. Cada planeta es singular, y dispones en el menú de un extraño monitor transparente que te instruirá en algunas características del planeta que selecciones, en concreto su distancia, familia, nombre y aspecto, con una imagen en rotación del mismo. La vista aérea del terreno que hay debajo tiene una apariencia inmejorable y detalles como la sombra de las nubes y las de las propias naves o la topografía de los montes me aturden: tengo vértigo.

Otros placeres

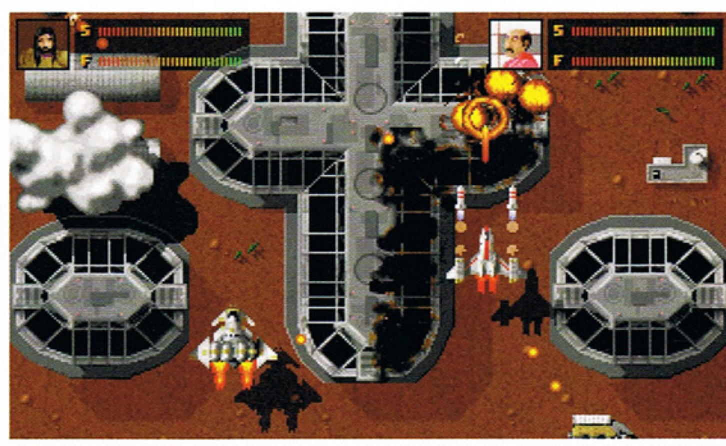
Existen misiones de entrenamiento con grandes dianas enclavadas en el suelo, sin ataque de ningún tipo que pueda distraer al piloto. Podrás alcanzar altas cotas de pericia practicando mucho, y las recomiendo sobre todo para el lanzamiento de bombas. Además de los objetivos a evitar, a lo largo de la lucha existen otros a destruir que pueden ser primarios o secundarios. Es importante la configuración de tu nave, porque de ello depende en gran parte el éxito de la misión, pudiendo adquirirse armas de todo tipo. Hay cazas pequeños, medianos y grandes destructores cuya capacidad, armamento y resistencia varían de unos a otros. El cambio de dirección en el terreno de juego opera cuando aparecen unas flechas indicándote el sentido a elegir que creas más oportuno. Aparecen según se progresa en este particular holocausto ofrecido por Friendware, refrescando la acción y desterrando definitivamente la monotonía que atrapa a la mayoría de estas napoleónicas campañas.

Las naves que podrás pilotar maniobran a una velocidad aceptable, y un pitido intermitente te avisa cuando tu vitalidad decrece hasta niveles alarmantes. Como es natural, puedes jugar con ratón, teclado o joystick, modificar el nivel de detalle del juego o su sonido, etc.. Así mismo, habrá una versión registrada y otra en shareware. Si tienes ocasión de jugar Trauma, será un placer poder hacer lo mismo con Speed Haste, otro producto de Friendware desde el que seguir la filosofía de esta máquina de sueños.

¿Sera pronto nuestro país competitivo como productor de software lúdico?...

El truco es...

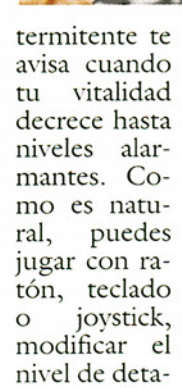
Mantén la vista fija en la nave en todo momento, y vigila el fuego antiaéreo que puede traicionarte. Anúlalo con las bombas, cuyo uso puedes -y debes- practicar un poco en las dianas de la sección para ejercitarse sin ataque.











Calificación

Trauma

Pros: La introducción es un deleite para los sentidos y aunque se trata de un esquema muy usado en arcades anteriores —Raptor, por ejemplo—, las innovaciones de Trauma y sus gráficos hacen de él un ente único

Contras: Ha quedado claro que el desarrollo del juego es una rara excelencia, pero en comparación con el conjunto de la introducción, se queda un poco pobre dado el alto nivel de aquella.



Conduciendo al límite
Speed Haste

El hombre experimentó por primera vez el atractivo de la velocidad sobre un caballo. Hoy en día, a veces quinientos caballos se quedan cortos...



La sensación de poder que se experimenta al volante de un buen coche, no se puede expresar con palabras. Los deportivos y —mucho menos aún— los Fórmula 1 sólo están al alcance de unos pocos. En Speed Haste, el placer de la conducción se mezcla con esas dos sensaciones distintas. El juego te permitirá pilotar estos ingenios a toda velocidad, pudiendo elegir la música que prefieras para que amenice tus competiciones. Ese es el primer atractivo de este juego: puedes decidir entre ocho tipos de música distinta para que vayan rotando a medida que completas los circuitos, o según vayas sobrepasando los límites de tiempo establecidos para cada una de las pruebas. Desde la melodía más tranquilizadora hasta la más agresiva encajan a la perfección, como el volante entre tus manos.



Atractivos

El verdadero atractivo de Speed Haste —a diferencia de otros juegos similares, que basan su fuerza en la variedad de circuitos, sus coches o en sus acrobacias—, se centra sobre todo en la manejabilidad. La oportunidad de conducir coches tan distintos como son los Fórmula 1 y los super-deportivos es rara en un mismo juego. En cada una de las opciones que elijas, se nota la bravura propia de unos y otros, que en ningún caso obedecen de igual forma a tus órdenes. Personalmente conduzco mejor los Fórmula 1, porque la imagen que puedo obtener cuando tengo las ruedas a la vista me centra de forma más fiable a la hora de dirigir el coche hacia un tramo de pista especialmente difícil. Los fórmula se agarran de una forma espectacular al suelo, y esa sensación se aprecia perfectamente durante el juego, sobre todo si alternas de una forma rápida eligiendo los Fórmula 1 y los deportivos. Aunque parezca una utopía en lo que se refiere a juegos de coches de carrera, es difícil que te salgas de la carretera, especialmente con los fórmula.

Los super-deportivos —por el contrario—, derrapan más y sus ruedas no se ven, por lo que fácilmente pierdes el control del automóvil si no prestas la atención debida y aumentas la velocidad. Son más lentos, pero tienen el aliciente de una menor estabilidad, que









Speed Haste

Pvp:5.450
Requerimientos del Sistema: 486 DX/2 a 66 Mhz. 4 MB de RAM. Disco duro. CD-ROM Doble velocidad.
Número de jugadores: Uno o varios, en red o modem.
Editor: Noria Works.
Distribuidor: Friendware.



Speed Haste destaca especialmente por lo fácil que resulta hacerse con su control

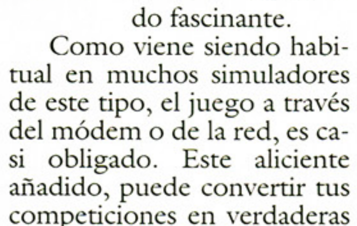




—lejos de perjudicar la carrera—, puede hacer del juego una "factoría de serpientes" dibujadas por los neumáticos en el asfalto de la carretera. Frente al agarre de los Fórmula 1, los deportivos se parecen más a los coches que normalmente tenemos oportunidad de conducir.

Las opciones

Speed es un simulador de conducción de alta velocidad con una baja dosis de complicaciones, ideal para aquellas personas que tengan curiosidad por saber cómo es el mundo del motor visto desde la segura perspectiva que ofrece un ordenador. Con él, aprenderás a correr —virtualmente hablando— de forma fácil, puesto que no conlleva grandes complicaciones. Será la puerta que abra tu adición a un mundo fascinante.



Como viene siendo habitual en muchos simuladores de este tipo, el juego a través del módem o de la red, es casi obligado. Este aliciente añadido, puede convertir tus competiciones en verdaderas odiseas. La posibilidad de competir contra un oponente real, ha sido la principal finalidad de los juegos, desde que se inventaron en los albores de la humanidad. No obstante, si no tienes cerca a nadie contra quien correr, siempre puedes dar una lección a tu propio ordenador.

Con las características expuestas anteriormente, la posibilidad casi utópica en otros medios, de ganar un auténtico campeonato, puede hacerse realidad en Speed Haste, pudiendo además jugar contra reloj o por vueltas si no te atrae la posibilidad de un campeonato.

Existen dos tipos de coches —ya enunciados arriba—. Cada modalidad —tanto los super-deportivos como los fórmula— dispone de seis máquinas. Existen tres con el cambio automático y otros tres con el cambio manual. Entre los circuitos, debes decidir si lo quiere profesional o no, pero debes pagar un precio en caso de optar por la



profesionalidad. En cualquier caso, no son especialmente difíciles de superar las pruebas a que te enfrentes. La diversión sin muchas complicaciones, está asegurada, pero será más gratificante si puedes cargar el juego en un pentium para apreciar las excelencias de la SVGA. En un equipo inferior, la carrera puede ser "a salto de mata".

El truco es...

Comienza a practicar con los fórmula. Aunque corren mucho, se agarran mejor al firme; pero no por ello dejes de frenar antes de tomar una curva —eso mejor que tragar hierba— pegándote siempre a su interior.

Calificación

Speed Haste

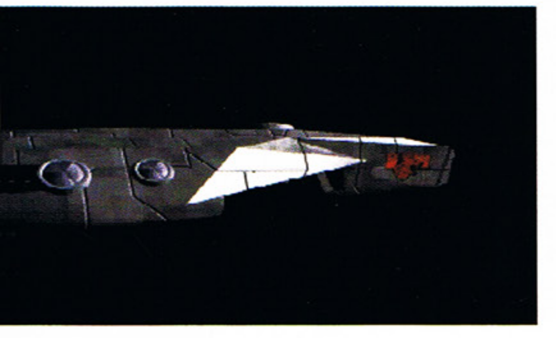
Pros: Al ser de fácil manejo, el juego resulta especialmente atractivo para aquellas personas que no dominen el mundo de las carreras.
Contras: Como es de suponer, no tiene muchos alicientes en los casos de jugadores versados en este tema. Cuesta trabajo salirse del asfalto.

TOP SECRET

Mech Warrior 2

La información que sigue está compuesta por extractos de una conversación privada entre el Mech Warrior Skyle de Caanus Sibko y el Coronel Hammerson, de la Esfera Interna. Esta conversación tuvo lugar en los Hangares de Reparación de Mech del Clan del Lobo, y su contenido no debe ser difundido bajo ningún concepto salvo en casos de vital importancia, ya que el sistema de batalla impuesto por el Clan tendría sus días contados.





Unas líneas generales

"Si tienes que ir ligero y rápido, coge un FireMoth, pero asegúrate de que un técnico te instale unos jets de salto en lugar del SRM-4. No podrás permitirte siquiera llevar un solo misil, salvo en casos muy graves. El KitFox es demasiado lento para un Mech de reconocimiento, y el Jenner es una maldita trampa mortal. Nunca me gustaron esas pequeñas gallinas, ni siquiera cuando los fabulosos técnicos actualizaron el modelo."

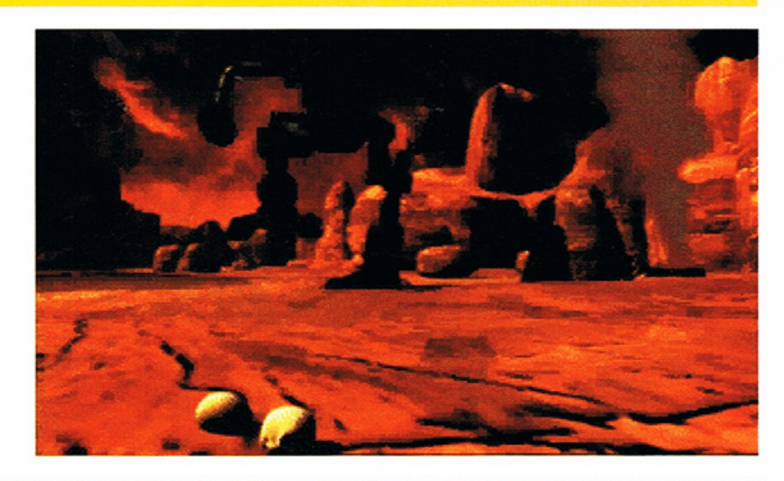
Skyle echó un vistazo a la cabina extendida de un Jenner cercano con una ceja enarcada. Nunca le había gustado el diseño que colocaba al piloto en el frontal del Mech, y le agradaba escuchar confirmación de su teoría. "¿Qué hay de los medianos, Señor? Nos dijeron que los StormCrow son la mejor elección, si no se está seguro de qué oponente o tarea se tendrá que afrontar."

Hammerson resopló. "Nunca me impresionaron demasiado. Se sacrifica muchísimo por diez clicks extras de velocidad. No, si tu ego puede soportarlo, líbrate de las cinco toneladas extra y coge un MadDog, chico. Esos LRM-20 aplastarán la cara de cualquier Bandit que les llegue. Después de eso, se les puede rematar con los láser. Ese es el significado real de la versatilidad en el campo de batalla. Por supuesto, si sabes que tienes un rango de alcance muy corto, como en un combate a cuchillo, busca un lugar donde el terreno corte el horizonte hacia abajo, pide una Nova y te llevará a casa siempre -mientras te mantengas en movimiento. Acuérdate de que si sólo tienes un par de espasmos antes de empezar a cocinar, asegúrate de estar cerca y detrás de tu Bandit."

"¿Espasmos, Señor?"

El Coronel apartó la vista de la masa de hierros retorcidos que colgaban de un HellBringer cercano, y que había estado estudiando detenidamente. "Oh, lo siento, Sparky. Tú lo llamarías grupo. Definitivamente una decisión drástica, pero un espasmo en el momento adecuado, sobre todo cuando puedes ejecutar una apertura parcial y quitarte de en medio, puede vencer a un Mech enemigo en un tiempo récord. Inténtalo asegurándote de que es un disparo por la retaguardia que no puedas fallar. Tener que elegir entre disparar o quemarte, sólo porque necesitabas un segundo o tercer disparo para rematar el trabajo, nunca es divertido."

Un espasmo en el momento adecuado, puede vencer a un Mech enemigo en un tiempo récord.



Skyle archivó la táctica y la advertencia en lo más profundo de su mente. "Usted siempre pilota el mismo TiberWolf, Coronel. ¿Por qué?"

"Porque me gusta cómo pelea y recibe los impactos. Para ser honesto contigo, al movernos en el rango de las 65-80 toneladas, los Bird-brains y vosotros utilizáis unos diseños horribles." Skyle le miró turbado. "¡Baja ese morro de Clan y escucha, Sparky! Podéis tener los juguetes más grandes, más rápidos y más fuertes, pero los de la Esfera Interna hemos tenido 300 años de guerra para conocer muy bien nuestros diseños. A estas alturas, casi todas nuestras malas ideas están oxidándose en el campo de batalla."

"No, vuestros modelos básicos, el Summoner, el HellBringer y el Gargoyle, deberían volver a la pizarra y perder esas armas tan grandes que tienen en sus puntos vulnerables. La actualización Rifleman está bien, pero maldita sea, será mejor que tengas una puntería excelente, esa carga de calor no te dejará largarte antes de que se derrita el núcleo de tu reactor. En cuanto a mí, yo siempre escogeré llevar un TimberWolf. Es razonablemente rápido y puede con los LRM. Tiene suficientes láser por todo el cuerpo, así que la pérdida de un brazo no significa estar muerto -y en caso de que empieces a recalentarte en un combate a cuchillo, puedes cambiar a las ametralladoras duales y machacar algo de armadura enemiga mientras se calma la cosa."

El MechWarrior Skyle aceptó la observación y sonrió cauto. "Cuando consiga el rango necesario, haré una solicitud para tener mi propio TimberWolf."

"Ahora estás siendo razonable".

Dos cosas que jamás debes olvidar

Mientras se aproximaban a las puertas principales del Hangar de Reparaciones, se dejaron envolver por el huracán del estruendo industrial. Martillos energéticos, remachadoras, fusores voltáicos y prensas de alta velocidad tocaban en una orquesta de caos, mientras que los Técnicos zumbaban sobre los BattleMechc dañados como monos en busca de frutas en las copas de árboles de acero. El aire era denso en ozono y en amargo gusto de aleación vaporizada. Justo en la entrada, un Star de Elementals elevaba el pié dañado de un Marauder, mientras un técnico tiraba de una armadura abollada y comenzaba a soldar una nueva.

El Coronel Hammerson sabía que era totalmente inútil intentar hacerse oir por encima del muro de sonido, e hizo señas a Skyle para que recogiese uno de los muchos cascos que había y se pusiera los auriculares.

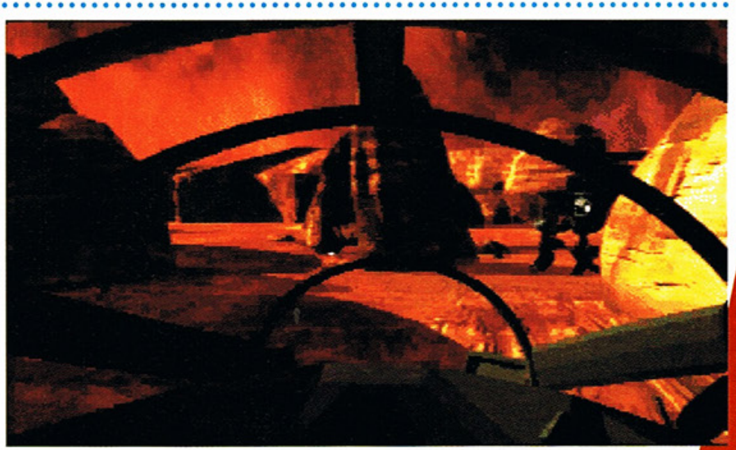
"¿Me puedes oir, Sparky?"

"¡Sí, Señor!"

"¿Puedes ver este hangar que nos rodea?"

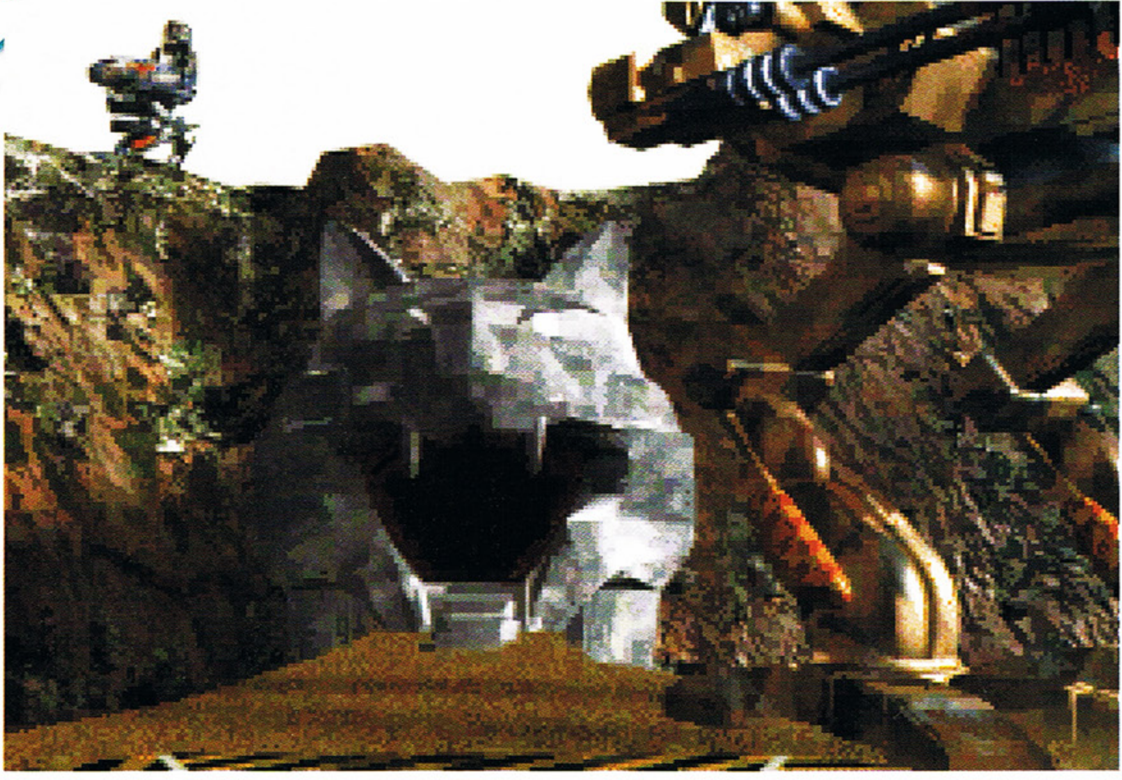
"Por supuesto, Coronel."

"No me vengas con esas. Mira









RECLUTANDO UNIDADES SECRETAS

En MechWarrior 2 puedes utilizar tres unidades no documentadas utilizando el siguiente proceso:

1. Selecciona Trials of Grievance en el menú principal.

2. Selecciona después la opción de configuración de star (la estrella de cinco puntas) para los Mech de tu grupo.

3. En la pantalla de configuración, borra tu código actual y reemplázalo por ENZO.

4. Vuelve al Labo Mech y podrás examinar dos nuevos Mech y una armadura de combate que llevan los soldados del clan (las armaduras Tarántula, Battle Master y Elemental).

Las Tarántula y Elemental se pueden usar en combate, pero la Battle Master provocará un error del programa. Este problema se soluciona pidiendo una utilidad llamada : BTTLMSTR.ZIP a Jeff James, columnista de la versión americana de esta revista, a la dirección de Compuserve 74774,1635 o a través de Internet a 74774.1635@compuserve.com

bien. Lo que está ocurriendo aquí es la verdadera razón por la que tienes la oportunidad de reformar la Liga Estelar en Terra."

"¡¿Este lugar?!" Skyle se mostró incrédulo. El era un MechWarrior, el más alto rango de la Sociedad del Clan. Aquello era un trabajo corriente, realizado por aquellos que no valían lo suficiente como para ser Elementals. "¡Sólo son técnicos!"

Hammerson le miró como si fuese a fintar su carga. Skyle retrocedió un paso, medio levantando sus manos en una instintiva pose de defensa.

"Mira, trata de recordar lo que voy a decirte ahora. Tal y como funciona el combate en estos días, las dos cosas más importantes que debes recordar son: a) los LRM son tus amigos. Asegúrate de seleccionarlos de a 15 o a 20. b) el tiempo del ciclo de un arma suele ser más importante que la cantidad de daño que hace."

"Un láser de medio pulso puede efectuar cuatro disparos en la misma cantidad de tiempo que un PPC emplea para volver a estar en línea."

"Me doy cuenta, Señor, pero ese disparo puede ser suficiente para derrotar a un mech más pequeño."

"Sólo si aciertas, Sparky. Aunque si estás tratando con los chicos grandes, casi siempre podrás acertar con un disparo lento de plasma. Pero contra una oposición de alta velocidad, podrían matarte mientras intentas maniobrar para conseguir ese tiro perfecto y mortal. Los AC/20 pueden parecer muy bonitos y reforzar tu masculinidad, pero con un tiempo de ciclo largo y sólo cinco disparos por tonelada, será mejor que tengas un dedo paciente en el gatillo."

"Creo que ya le entiendo, Coronel Hammerson."

"No es broma".

El armamento imprescindible

"Si tuviera la oportunidad de que uno de estos Técnicos rediseñara mi máquina, ¿qué tipo de carga me sugiere, Señor?"

"Querrás al menos un cajón grande de LRM, con 15 o 20, dos cajones si tienes un chásis de más de 60 toneladas". Coge un par de lásers de pulso largo si esperas problemas de tamaño mediano, y sube a los PPC si esperas oponentes más grandes y lentos. Si no estás seguro, siempre es buena idea llevar al menos un PPC para derribar gigantes y eliminar torretas. Si te queda sitio libre, un SRM-4 nunca viene mal, y por supuesto querrás un par de ame-

Skyle se maldijo por no haber llevado su agenda electrónica para tomar notas





tralladoras para no estar completamente indefenso en una situación de sobrecalentamiento. Después, incluye al menos cuatro láser de pulso medio y bastantes disipadores de calor para mantenerte suficientemente frío mientras corres disparando. Trata de no sacrificar demasiada armadura por esto; manténte a un par de puntos del máximo para la zona del cuerpo. Después de todo esto, si te quedan un par de toneladas por ahí tiradas, añade unos jets de salto, incluso si no bastan para levantarte del suelo. Te proporcionarán la propulsión suficiente para quitarte de encima la mayor parte de las cabezas en unas salvas de misiles." Skyle se maldijo por no haber llevado su agenda electrónica personal para tomar notas.

Recomendaciones y tácticas de la Esfera Interna

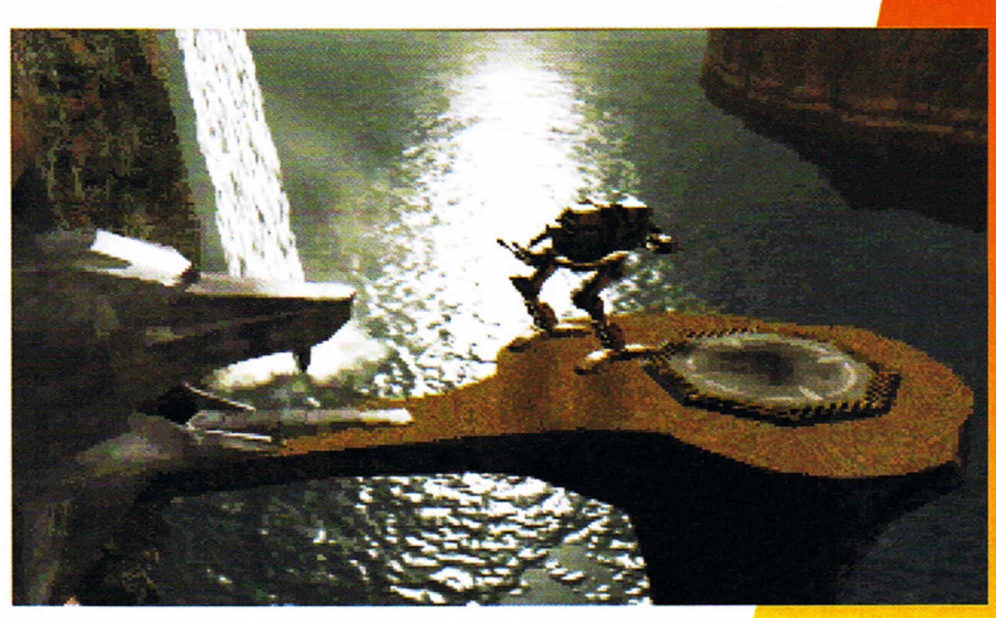
"Y allá va un truco, Sparky. Me he dado cuenta con los años, que los de los clanes tendéis a concentrar el fuego sobre el lado derecho del Mech enemigo. Nueve de cada diez veces, si vas a perder un miembro o incluso el torso en combate, será por tu lado derecho, así que lleva cuantos sistemas de armamento puedas en tu lado izquierdo. Además, por si terminas por perder ambos lados, intenta colocar uno de los láseres de pulso medio en tu torso central; al menos no desaparecerá hasta que lo hagas tú".

"Ahora te revelaré algunas tácticas de la Esfera Interna. No arrugues el hocico al escucharlas, porque te ayudarán a mantenerte con vida. No te darán puntos extra en el Valhalla por morir con un alto nivel de dificultad".

El anciano empezó a poner X's y O's en el suelo. "Las X sois tú y tu estrella, y estos círculos con el enemigo".

Comenzó a dibujar líneas conectando los símbolos. "Observa. Si estás cercado o protegiendo un objetivo estático, entonces tén cerca tu estrella, pero si tienes libertad para moverte hacia terreno abierto, prueba esto. Tan pronto como tu computadora de objetivo lea bandits activos, ordena a tus Stars que ataquen a Mech distintos mediante tu propio sistema de puntería. Una vez que estén dentro del rango de sus armas, cambia sus órdenes para que ataquen a voluntad; esto les permitirá hacer una serie de combinaciones que ralentizarán al enemigo. Mientras tanto, tendrás que esperar con tus LMR preparados para cuando se acerquen a un click. Selecciona un bandit que probablemente no tenga jets de salto, haz un zoom máximo para asegurarte de que tus compañeros no bloquean el tiro, y descarga. Entonces, mete la inversa y espera a que los LRM estén cargados de nuevos. Dispara otra vez. Repite esto cuantas veces sea necesario".

"Bien, a los chicos de Clan se os dan bien los disparos rectos de largo alcance, pero vuestra habilidad para dirigir a un objetivo apesta. El truco es alejarse del ataque en un ángulo de 45 grados antes de comenzar el retroceso, y luego doblar el torso





La sabiduria del Clan dicta que concentremos el fuego en las piernas del Mech



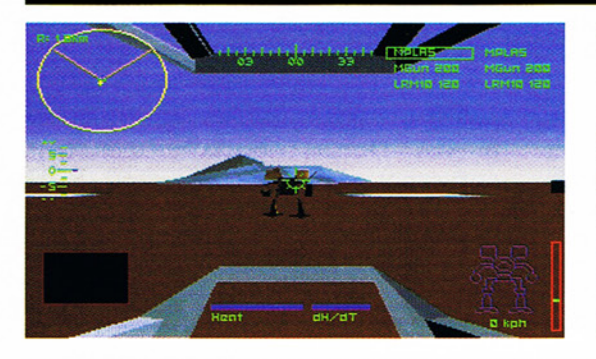
para tener las armas a la altura de la barbilla. Los Bandit dispararán casi seguro al lugar en que te encontrabas previamente, no hacia el que has ido. Y asegúrate de variar tu velocidad cuanto sea posible".

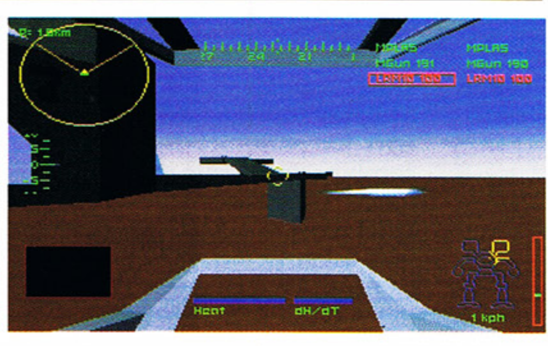
"Cuando las cosas terminan en un combate a cuchillo, se pueden probar un par de cosas. Antes que nada, si estás en algo relativamente rápido, como un Nova, prueba el viejo Giro-y-Espasmo. Acércate al Mech enemigo a toda velocidad, dispara un par de veces y a continuación, lánzate hacia él para quedar tan cerca como puedas. Tan pronto como hayas pasado, baja la propulsión a cero y golpea fuerte con tu bastón. Con esto deberías quedar detrás de tu enemigo antes de que pueda volverse, sobre todo si es más grande y lento que tú. Una vez que te encuentres en posición, agrupa todas tus armas y dispáralas al tiempo dos veces. Entonces sal de allí cuanto antes para enfriarte. Si logras hacerte con el dominio de esta táctica, noquearás a los Mech más pesados casi siempre. No falles, y tén siempre muy claro dónde hay terreno abierto, porque este movimiento te dejará muy vulnerable."

Skyle asintió. "La sabiduría del Clan dicta que concentremos el fuego en las piernas del Mech, neutralizando así la máquina con un mínimo de tiempo y daño. ¿Está de acuerdo la Esfera Interna?"

"Hmmm... Sí y no. Está muy bien eliminar las piernas de un objetivo, pero no es un disparo fácil en movimiento y, además, perderás una gran cantidad de munición intentándolo. Por si fuera poco, el objetivo puede devolver el fuego hasta el último momento. Y todavía una cosa más, si vas a escoger un objetivo, los brazos son especialmente fáciles de acertar, y si fallas, la mitad de las veces los disparos terminarán en la armadura del torso. La mayoría de los Mech quedan indefensos sin su brazos. No olvides en ningún momento que un arma enemiga en el suelo, es una preocupación menos para tí. Un Mech enemigo cojo puede ser un objetivo fácil, pero aún devuelve el fuego".

CODIGOS SECRETOS DE MECHWARRIOR 2





BLORB	Activa/desactiva invulnerabilidad
CIA	Activa/desactiva munición ilimitada
COLDMISER	Activa/desactiva el rastreo de calor
DEI	Imprime las letras "F E I F" en lo alto de la pantalla
DORCS	Muestra información e imágenes de los programadores de Mech Warrior 2
ENOLAGAY	La bomba: se carga a cualquier enemigo que haya en el campo de batalla
FUCK	Imprime "Freebirth vulgarity will not be tolerated"
HANGAROUND	Te permite quedarte en el campo de batalla cuando la misión ha terminado
ICANTHACKIT	Finaliza la misión en curso
IDKFA	Imprime "This ain't Doom, Bub" y finaliza la misión en curso
MEEPMEEP	Activa la llave de compresión de tiempo
MICHELIN	Muestra las esferas sobre los Mech y los restos de los Mech
MIGHTYMOUSE	Activa/desactiva combustible infinito para los jets de salto
SHIT	Imprime "Freebirth vulgarity will not be tolerated"
TINKERBELL	Proporciona una cámara flotante externa
TLOFRONT	Cambia de la cámara trasera a frontal
UNMEEPMEEP	Desactiva la llave de compresión de tiempo
XRAY	Puedes ver a través de edificios y montañas
ZMAK	Activa la expansión de tiempo

Ponte a los mandos del mejor juego de carreras que nunca hayas visto

"... nos alegramos que tenga tanta calidad para ser incluso distribuido a otros países como lanzamiento estrella" *– OK PC –*



- Uno o dos jugadores en el mismo ordenador.
- Admite hasta 4 jugadores en red.
- Tres vistas diferentes de juego.

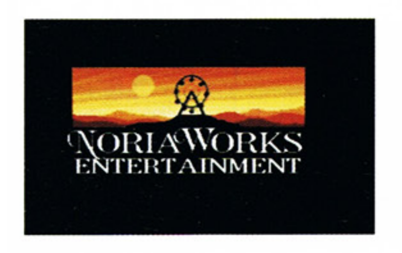


- Elige coches Fórmula Uno o Daytona.
- 8 circuitos y 8 coches a elegir.
- Soporta SVGA.



- Increíbles escenarios.
- Impresionante efectos de sonido y banda sonora.
- Tres modos de juego: Campeonato, carrera individual y práctica.

SPEED HASTE







Software español con distribución mundial

Distribuye:



Friendware
C/ Rafael Calvo, 40
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97



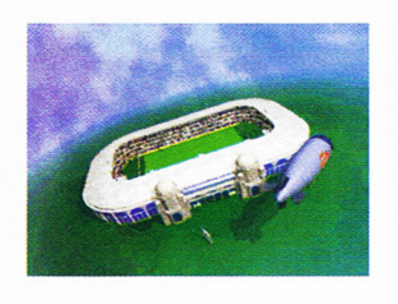
La tecnología del fútbol
FIFA Soccer'96



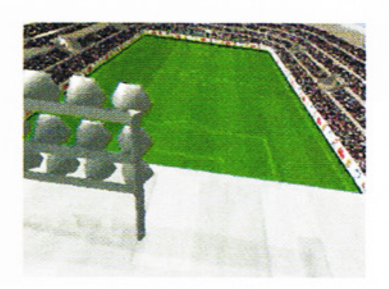
Fifa Soccer'96 aporta una nueva visión del fútbol con su Estadio Virtual y un desarrollo en 3D novedoso en su concepto.

Juegos de fútbol, muchos. Juegos de fútbol espectaculares: Fifa Soccer'96. Electronic Arts ha aplicado las nuevas tecnologías de desarrollo a un deporte que se ha visto bastantes veces en las pantallas de ordenadores personales. Esto es uno de los factores que pueden jugar en contra del programa, debido a que puede restar expectación a su lanzamiento.

Un aspecto a destacar de Fifa Soccer'96, es que está centrado en el fútbol como juego, y no como negocio o gestión. Hay diversos títulos que además del juego, ofrecen una visión estratégica de este complejo mundillo con opciones como la compra-venta de jugadores, la gestión económica de clubes y el mercado de trabajo, centrándose más en estas opciones que en el desarrollo del propio juego.







El reto de EA/Fifa Soccer'96 responde a la política que EA Sports se marcó en sus inicios de actualizar anualmente las versiones de cada uno de sus programas, como FIFA, NHL, NBA y PGA. Con cada actualización, EA Sports trata de innovar la versión anterior incorporando las técnicas punteras del momento.

Pocas compañías son capaces de afrontar un reto tan descomunal, ya que mantener un nivel de calidad aceptable o incluso superior, haciendo versiones de un programa ya editado, resulta dificilísimo si no imposible. Pero en EA Sports han sabido, al menos hasta la fecha, superar este desafío autoimpuesto.



Virtual Stadium

En Fifa Soccer'96 se juega al fútbol en un estadio 3D, con un nivel técnico altísimo y múltiples puntos de vista. Los cambios de una perspectiva a otra son suaves y estables, y no le restan agilidad al juego. La espectacularidad visual de Fifa'96 es tan tremenda, que incluso los detractores de los programas deportivos y aquellos que no disfrutan de los juegos de deportes, han de reconocer que Fifa'96 es otro mundo. El movimiento de los jugadores es tremendamente realista, puesto que se han utilizado digitalizaciones de imágenes reales en movimiento para llevarlo a cabo; y la cámara tiene siete posiciones distintas, proporcionando así un juego de imágenes tan rico que parece que se está viendo un partido en televisión.



Reglamento a medida

Antes de comenzar cada partido, Fifa Soccer'96 tiene opciones acerca de distintas reglas que en este programa pueden ser modificadas. La incidencia de esto en el desarrollo del juego es obvia: no es lo mismo activar los fueras de juego que disfrutar de esa ventaja a la hora de desmarcarse si se desactiva la opción. Lo mismo sucede con lesiones y faltas, aunque éstas últimas pueden suponer un alto nivel de realismo con expulsiones y bajas por roturas en el transcurso de un partido.

Al margen de las reglas, se puede escoger el estado del terreno, el nivel de habilidad y el tipo de juego; factores que pueden resultar decisivos a la hora de adoptar una formación determinada o una estrategia concreta que permitan, partiendo de una alineación inicial, obtener el mejor rendimiento posible de los jugadores.

Prácticas

Constituyen uno de los puntos fuertes del programa, y son precisamente lo que lo convierte en asequible para



FIFA Soccer´96

Precio: 5.990
Requerimientos de Sistema: 486 o superior, 8MB de RAM, SVGA, ratón, Sound Blaster o compatibles.
Nº jugadores: 1 o 2
Editor: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts





La cámara, con siete posiciones distintas, proporciona un juego de imágenes tan rico que parece que se está viendo un partido en televisión.











jugadores de todo tipo. Estableciendo una base de competición o no competición, se pueden practicar saques de esquina, puerta y banda, regateos, y tiros libres y de penalti. En todas estas opciones, son parametrizables las vistas de cámara, de forma que se disponga del mayor ángulo posible de visibilidad. Esto permite hacerse con la habilidad necesaria para enfrentarse a selecciones como la brasileña o la alemana, sin que éstas supongan un contrincante excesivamente superior.

Dependerá ya de la capacidad de cada uno tardar más o menos tiempo en conseguir el nivel suficiente como para jugar un buen partido, pero al menos no hay que ir de cabeza a un partido contra una máquina que a buen seguro, superará el control humano sin problemas.

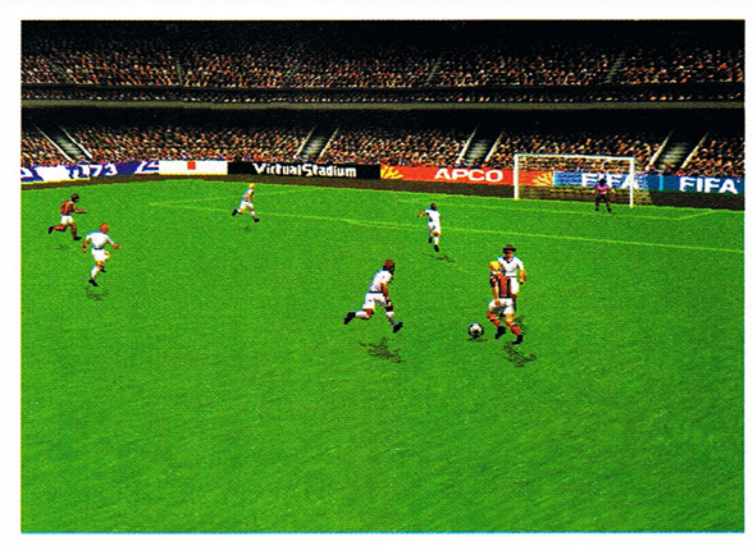


Los campeonatos

Entre las distintas ligas y torneos que se pueden jugar, además de la FIFA (obviamente), se encuentran algunas tan prestigiosas como la española, la italiana, la alemana o la inglesa. Cada una de ellas contiene todos los equipos existentes con datos actualizados de sus componentes.

El juego ofrece 3 tipos de competición: Ligas, Torneos y Playoffs. En cada una de ellas se pueden simular los partidos de cada jornada o jugar aquellos que sean de interés. Se contempla la posibilidad de guardar en disco el desarrollo del campeonato en cuestión, así como las estadísticas de máximos goleadores, faltas y suspensiones, y la clasificación actual del torneo con varias opciones estadísticas.

Otra de las modalidades de juego son los partidos amistosos, entre el jugador y el ordenador o entre dos jugadores. Dentro de esta modalidad, se permite editar los equipos existentes y crear equipos nuevos. Hay que resaltar que Fifa Soccer'96 permite la conexión vía módem entre dos ordenadores, de forma que no es necesario compartir un solo teclado para que jueguen dos personas.



Equipos y estadísticas

A la hora de comenzar cada partido, aparece en pantalla una breve pero útil información acerca de los contrincantes: una serie de barras coloreadas que suministran importantes datos referentes al nivel del equipo en cuanto a tiros, carrera, pases y defensa, así como una evaluación general del 11 jugador.





Deporte

FIFA Soccer'96

El juego ofrece 3 tipos de competición: Ligas, Torneos y Playoffs.



Adicionalmente, durante el transcurso de los torneos, se puede acceder a unas completas listas de máximos goleadores del torneo, enumerados por equipo, partidos y número de goles. El mismo tipo de información se puede obtener en cuanto a faltas y suspensiones se refiere. Para aquellos maníacos de los números y porcentajes desde todos los puntos de vista posibles, se incluye la opción de clasificar estos datos según partidos en casa, como visitante o partidos consecutivos.

Pero los efectos de sonido de Fifa Soccer'96 no se quedan en los comentarios de las jugadas. También se han digitalizado los cánticos de las principales hinchadas del mundo animando a sus equipos, con lo que el programa gana bastante y aumenta la sensación de estar viendo un partido real.

Para finalizar el apartado de efectos sonoros, simplemente mencionar que se escuchan los golpes de cabeza, las patadas, los pitidos y casi cualquier sonido de ambiente que pueda haber en un partido de fútbol.







El truco es...

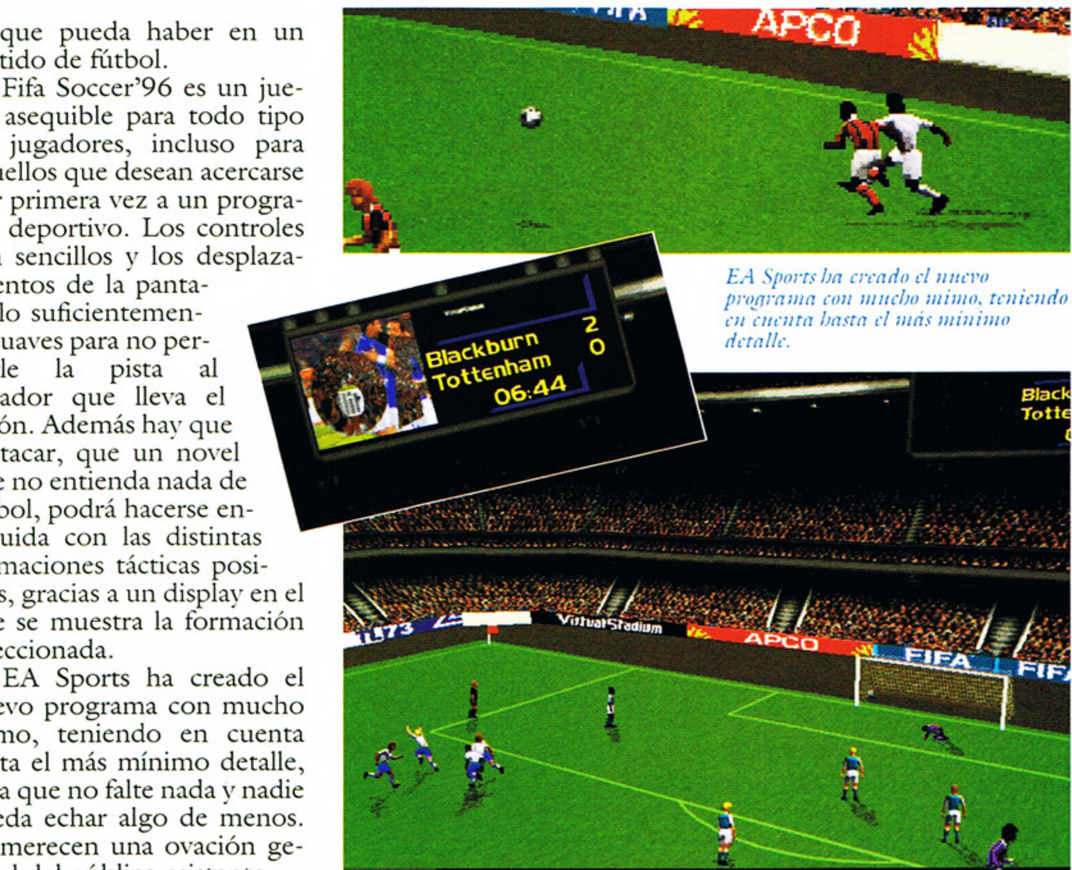
No te quedes con el balón mucho tiempo y pásalo cuanto antes. Si no lo haces, el contrario te lo quitará enseguida.

Hinchas y comentaristas

En esta nueva edición de Fifa Soccer, EA Sports ha decidido colorear el juego con un sonido que a todas luces, supera con creces lo hasta ahora visto. Durante el desarrollo de un partido, un comentarista se hará eco de las jugadas más importantes, así como de los pases de uno a otro jugador. Es una lástima, eso si, que la voz del comentarista este en inglés.

Fifa Soccer'96 es un juego asequible para todo tipo de jugadores, incluso para aquellos que desean acercarse por primera vez a un programa deportivo. Los controles son sencillos y los desplazamientos de la pantalla lo suficientemente suaves para no perderle la pista al jugador que lleva el balón. Además hay que destacar, que un novel que no entienda nada de fútbol, podrá hacerse enseguida con las distintas formaciones tácticas posibles, gracias a un display en el que se muestra la formación seleccionada.

EA Sports ha creado el nuevo programa con mucho mimo, teniendo en cuenta hasta el más mínimo detalle, para que no falte nada y nadie pueda echar algo de menos. Se merecen una ovación general del público asistente.



EA Sports ha creado el nuevo programa con mucho mimo, teniendo en cuenta hasta el más mínimo detalle.

Calificación

FIFA Soccer'96

Pros: El juego es visualmente atrayente y asequible para jugadores de todo tipo, y contempla hasta el más mínimo detalle que se podría desear en un programa de fútbol.
Contras: Hay que tener un ordenador muy potente para poder disfrutar del juego en el modo de alta resolución.

Buscábamos seres humanos

... y los hemos encontrado.



Ser HUMANO — Estilos y Alternativas de Vida

EDITORIAL AMERICA IBERICA

Estilos y alternativas de vida



Un combate mano a mano

Werewolf vs Comanche

Un trepidante combate entre dos monstruos del cielo dirigidos por dos jugadores en red, vía módem o serie.

Los jugadores de Doom y varios juegos más en su línea llevan aterrorizándose unos a otros jugando en red y vía módem, pero los pilotos de helicópteros estaban dejados de la mano del juego multiusuario. Ahora, con el Werewolf vs. Comanche (WvC) de Novalogic, hasta 8 jugadores pueden volar por cielos hostiles.

Básicamente se trata de al Comanche —sistema por sistema y arma por arma—. Ya no hay excusas como que el enemigo tenía armas más sofisticadas. No te costará mucho tiempo identificarlo, con su distintivo doble rotor en el eje central, la ausencia del de cola y una cabina simple. Werewolf trae 30 misiones en solitario, el nuevo Comanche con 60, y hay 30 misiones compartidas multijugador donde podrás unirte

Los controles de vuelo han sido simplificados; por ejemplo, los controles colectivos y los cíclicos han sido coordinados. Como resultado, el control de vuelo es similar al del modo arcade en Apache, de Interactive Magic. A pesar de haber reducido el realismo, el jugador se ve aliviado de las semanas de intensivos entrenamientos de vuelo necesarias para hacerse con el control de simuladores





una versión actualizada y multi-usuario de Comanche Maximum Overkill con un gran extra en la caja: otro simulador de helicópteros. Un segundo disco contiene Werewolf, una simulación del Kamov KA-50 Ruso (Hokum según nomenclatura OTAN).

El Comanche 2.0 mejorado que incluye el paquete actualiza el original con una gestión de memoria superior (ahora funciona con gestores de memoria como EMM386 y QEMM) y compatibilidad Pentium, así como características añadidas como detalles terrestres y humo traslúcido. Nuevo es, para el arsenal de Novalogic, el Werewolf, un avanzado helicóptero equiparable incluso a siete de tus amigos en una melé caótica.

Encender y volar

A medida que los ordenadores se han ido haciendo lo bastante potentes para simular el combate aéreo de una forma más realista, los simuladores sencillos han ido desapareciendo casi todos. Algunos jugadores que lleven en ello mucho tiempo recordarán los días en que se podía "encender y disparar", entrando directamente en medio de la batalla después de memorizar un par de teclas y aprenderse las funciones de joystick de dos botones. WvC vuelve a esos días, permitiendo que el jugador penetre en la cabina para entrar en combate inmediatamente.

más avanzados. La carencia de realismo del juego, no obstante, queda en un segundo plano no sólo por su capacidad multijugador, sino por unos gráficos impresionantes difíciles de encontrar en simuladores de este tipo.

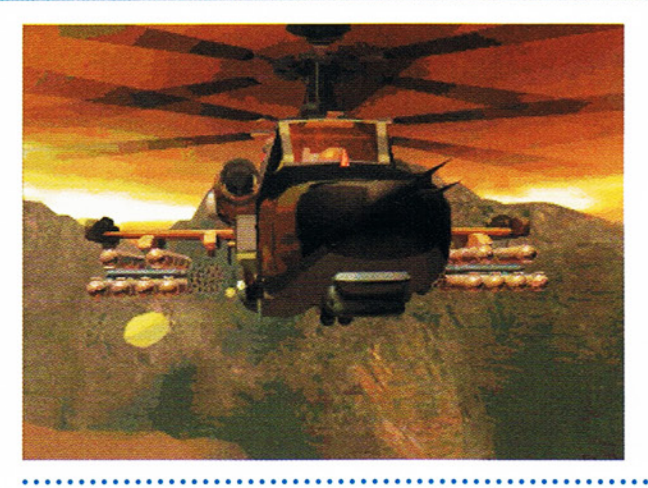
Las teclas de la destrucción

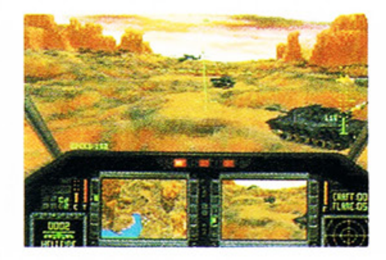
Es fácil controlar totalmente el helicóptero y su armamento, ya que sólo hay unas pocas teclas de comando que aprender. Se puede entrar en combate con un joystick estándar, utilizando el tabulador para seleccionar objetivos y la hilera inferior de teclas para la selección del armamento. Hay otros comandos para controlar los Visores de



Werewolf vs Comanche

P.V.P.: 7.990
Requerimientos de Sistema: 386 o superior (486 o Pentium recomendado), 8 MB RAM, VGA, 2-12 MB de Disco Duro, CD-ROM, Sound Blaster o compatible, joystick.
Nº de jugadores: 1-8
Editor: Novalogic
Distribuidor: Electronic Arts







Información Táctica y los puntos de vista (panorámico, cámara baja y de busca), pero ajustarlos puede ser peligroso para la salud del piloto cuando se esté hasta el cuello de enemigos. De hecho, antes de despegar se pueden ajustar automáticamente todos estos parámetros desde el menú de Opciones.

El juego funciona con joystick, e incorpora soporte para los que posean control de propulsión, Thrustmaster FCS y WCS, CH Flightstick Pro, y pedales (que son particularmente útiles).

El campo de batalla

El mundo de WvC, como su predecesor, es aún pequeño: circumnavegar el mundo que nos rodea no lleva más de un minuto. En cualquier caso, el terreno es muy variado, proporcionando así amplia cobertura y ambientación al combate mano a mano. Se puede bajar a toda velocidad por los valles de un río para sorprender al oponente apareciendo desde detrás de una colina. La tecnología Voxel Space de NovaLogic consigue un terreno impresionante, pero ya no es tan sorprendente ahora que ha sido eclipsado por los gráficos de simuladores como Flight Unlimited. (De nuevo, no se requiere Pentium.) La pequeñez del mundo tiene su lado bueno en el modo multijugador, ya que no hay que esperar mucho para entrar en acción. A diferencia de simuladores más realistas, donde se pasa un largo y bastante aburrido periodo de tiempo viajando hacia el objetivo hasta poder conseguir unos breves momentos de terror, aquí se va derecho a la acción. Es casi como jugar al DOOM con una plataforma de ocho toneladas. El combate instantáneo se ve en las misiones post-entrenamiento.

Aunque a diferencia de los niveles de DOOM, las misiones de WvC son con frecuencia homogéneas, distinguidas entre sí solamente por los cambios en el clima y el terreno. En el modo de un jugador, la misiones se hacen repetitivas, porque se dispara a lo mismo en lugares diferentes. De todas formas, cuando se juega contra humanos reales el juego trasciende la monotonía del modo de un jugador y se convierte en una batalla de ingenios mientras se caza al objetivo.

El truco es...

Real como la vida misma: estudia los defectos de tu oponente y aprovéchate de ellos.



Amigo o enemigo

WvC viene en dos CD-ROMs, uno para cada helicóptero. Se pueden instalar ambos juegos en el mismo directorio, ahorrando así un montón de espacio en disco duro, ya que ambos comparten muchos archivos. Al incluir dos CD-ROMs, WvC está realmente preparado para jugar un mano a mano según sale de la caja. El paquete incluye incluso dos manuales, así que si se juega desde lugares diferentes, nadie se quedará sin material de referencia. Todo el software necesario para un mano a mano, está incluido.

También se puede cooperar volando en el mismo modelo de helicóptero, pero para hacerlo es necesaria una segunda copia del juego, porque cada jugador debe tener el CD en su unidad para poder jugar. Para satisfacer necesidades diversas, el juego tiene cuatro opciones multijugador. Para una sesión de dos jugadores, se puede utilizar una conexión telefónica vía módem o hacerlo directamente a través de los puertos serie o paralelo. Los parámetros del módem constan solamente del puerto serie y una cadena de inicialización (la que viene por defecto debería funcionar con casi todos los módems). La conexión directa requiere un cable "null modem" (LapLink o compatible) para puertos serie o paralelo. Para conseguir un nivel de acción trepidante, pueden entrar en combate hasta ocho jugadores a través de red. La parametrización de la red necesita un número de IPX, y todos los jugadores del grupo deben utilizar el mismo. El menú incluye una utilidad de testeo para verificar la correcta inicialización de la red.

Cayendo en picado

Como su predecesor de una sola hélice, Werewolf vs. Comanche no es para el purista de los simuladores de vuelo. Pero la simplicidad que hará que los fans del simulador puro y duro se aparten de la caja como si quemase, hará que se acerquen a ella los noveles, que están más interesados en surcar los cielos con un grupo de amigos y destrozar cualquier cosa que se mueva, que en aprender tácticas auténticas y la física del rotor. Para jugar solo, el paquete puede no dar mucho juego, pero si se entra con dos o siete amigos más, este programa brilla con luz propia.

Calificación

Werewolf vs Comanche

Pros: El detallado terreno consigue un escenario convincente para el combate, con colinas tras las que esconderse y cañones ideales para persecuciones. Buenas opciones multijugador, pudiéndose acceder al modo dos jugadores nada más abrir la caja.
Contras: Los forofos de los simuladores puros y duros se asustarán ante la simplicidad del modelo de vuelo. Las misiones son demasiado parecidas y pronto se hacen monótonas en el modo de un jugador. No hay gráficos de alta resolución.



Un simulador de vuelo radicalmente diferente
Air Power

Air Power es un juego poco común en su categoría. Los simuladores de vuelo de corte bélico suelen estar basados, en mayor o menor medida, en algún avión y/o situación real. Air Power rompe con esta tendencia ofreciendo un simulador en el que tanto las batallas como los aviones son imaginarios.

Air Power, uno de los juegos más recientes de Mindscape, ha llegado al mercado para sentar un precedente en la simulación de vuelo. Este simulador bélico de vuelo ha roto con la tradicional simulación de escenarios y aviones para ofrecer un juego en el que la imaginación de los componentes de la compañía Rowan Software ha hecho posible desarrollar un conjunto de aviones y situaciones de combate que nada tienen que ver con la realidad pasada, presente o futura. La única característica que une a este juego con la simulación de alguna situación histórica es el ligero "aroma" a simulador de batallas de la Primera Guerra Mundial, que embriagará al jugador en cada misión.

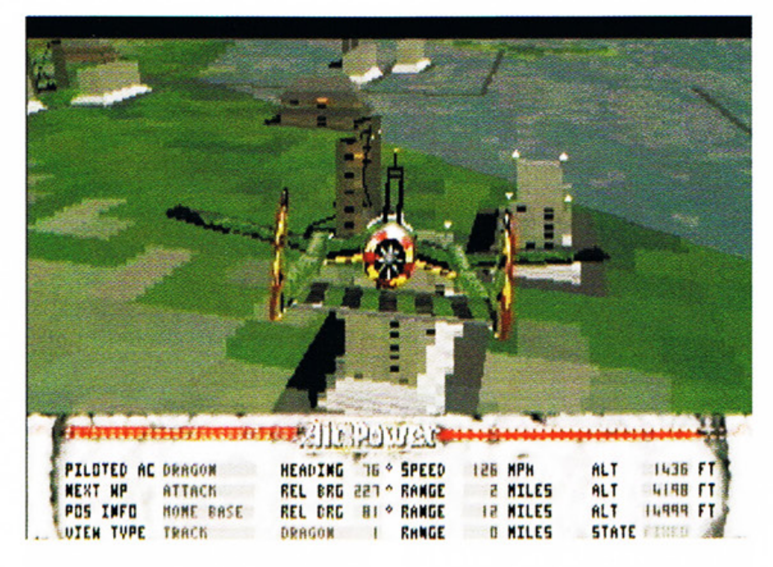


Perfecta combinación

Este juego combina a la perfección estrategia y simulación. La primera característica se ve reflejada en el objetivo del juego y la forma de conseguirlo. El jugador tratará de ocupar el trono del difunto Emperador de Karanthia, posición a la que aspiran cuatro personas; la forma de conseguirlo variará totalmente dependiendo de las circunstancias. En algunas ocasiones, el jugador podrá usar su habilidad como diplomático para ganar la amistad de alguna de las 100 poblaciones que incluye este juego y evitar enfrentamientos armados. En otras, no quedará más remedio que luchar y conquistar al enemigo. En este último caso, el jugador decidirá la forma de golpear a sus enemigos: bien sea asediándolos, bien arrasándolos.



El jugador tomará los mandos de un avión y luchará a brazo partido contra todo tipo de aeronaves, desde aviones hasta dirigibles, además de castigar las construcciones enemigas.



Cabe destacar la gran calidad y espectacularidad de los distintos combates. Existen numerosos escenarios tridimensionales y los aviones poseen una belleza de diseño y calidad fuera de lo común. Los aviones también son tridimensionales y su texturización excelente; las vistas, dignas de elogio.

Todos los comentarios referidos a la calidad de los gráficos de Air Power no sólo están motivados por el diseño de éstos, sino porque es posible jugar en el modo gráfico SuperVGA (640 x 480 pixels, 256 colores), tanto en vuelo como en la faceta estratégica de Air Power.

Las distintas animaciones del juego, aunque escasas, son de bella factura. Air Power fue probado en un equipo con procesador Pentium



Air Power

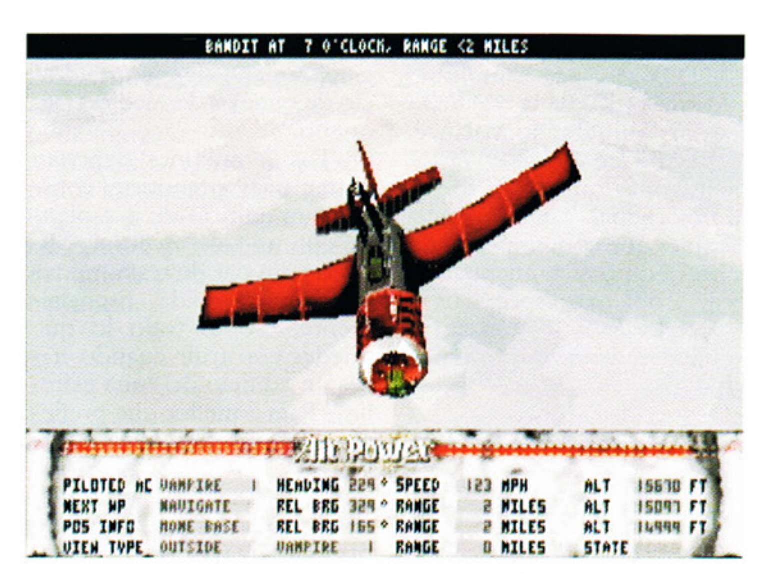
P.V.P.: 7.995
Requerimientos del Sistema: 486 DX33 o superior, 4MB de RAM (8MB para SVGA), CD ROM, tarjeta de sonido compatible con Roland, Adlib o Sound Blaster, MS-DOS 6.0 o superior, ratón o joystick.
Nº de jugadores: 1
Editor: Mindscape
Distribuidor: Proein











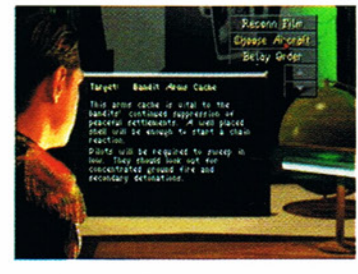
a 60 MHz dotado con 8 Mb de memoria RAM y una tarjeta gráfica PCI, de modo que Air Power fuese capaz de ofrecer lo mejor de sí mismo. El juego se comportó de forma excelente, ofreciendo una resolución de juego Super VGA sin perder prestaciones en cuanto a la respuesta del avión a los controles. Los combates se desarrollaron sin los molestos cortes en la acción que es posible observar en otros juegos de similares características.

Para concluir, es necesario destacar una vez más la originalidad de este juego. Air Power es una perfecta simbiosis entre simulación y estrategia, todo ello adornado con estupendos gráficos y una verdadera sensación de combate aéreo.

El truco es...

Girar 180° para derribar a un enemigo puede no ser una buena idea. Los combates se establecen a corta distancia y, en numerosas ocasiones, el avión atacante puede estrellarse contra el avión del usuario, con fatales consecuencias para la anatomía del piloto y la integridad del avión. Moraleja: más vale prevenir y girar poco a poco que estrellarse contra el suelo irremisiblemente.

Existen numerosos escenarios tridimensionales y los aviones poseen belleza de diseño y calidad



Calificación

Air Power



Pros: La posibilidad de jugar con resolución SuperVGA incrementa notablemente la calidad del los gráficos de Air Power. Además, el diseño y texturización de las aeronaves y el entorno de combate es asombrosamente bueno. El control de vuelo es perfecto. En el equipo de pruebas el avión respondió a las órdenes con rapidez. Los efectos de sonido en pleno vuelo son francamente impresionantes; el sonido de las ametralladoras, las balas destrozando el fuselaje del adversario y el motor del avión logran que el usuario se sienta como si estuviese inmerso en una batalla totalmente real. Además de ser un excelente simulador, su faceta de juego de estrategia otorga a Air Power un atractivo muy especial.
Contras: Si el programa instalador no detecta la tarjeta gráfica del equipo, configurar Air Power con una resolución SuperVGA puede convertirse en una auténtica odisea.
El juego ganaría en calidad si se encontrase traducido al castellano.



Edificios inteligentes
Sim Tower

Presupuestos millonarios para un ambicioso proyecto: albergar a 15.000 personas en una mega-torre inteligente coronada por una catedral. Pero sólo hay 2 millones de dólares para empezar a construir, y la autofinanciación es el único sistema de alcanzar las estrellas.

Como muchos buenos inventos, el SIM TOWER de MAXIS tuvo su génesis en el descontento. Yoot Saito, un hombre de negocios japonés con estudios de arquitectura, quedó frustrado ante la incapacidad de los ascensores de Tokio para mover de forma efectiva cantidades ingentes de personas en los rascacielos. Se preguntó cómo estaban programados los ascensores y si quizá, podría ser mejor. No siendo hombre de curiosidades inútiles, Saito empezó a crear una simulación que le permitiría estudiar el rendimiento de los ascensores y los patrones de tráfico en la moderna era de los rascacielos.

Entonces los diseñadores de Maxis, responsables de engrosar las simulaciones de sistemas (SimCity, SimEarth, SimLife, sim-lo-que-sea, ...) pensaron que el concepto de SimAscensor era interesante, y que con un poco más de desarrollo, el concepto se convertiría en un buen juego. Así nació SIMTOWER.

SIMTOWER es un simulador de edificios, pero no simula los típicos rascacielos céntricos de nuestros días. SIMTOWER avanza hasta el día en que los suburbios de los principales centros urbanos estén totalmente desarrollados, y la demanda de nuestra imparablemente creciente población obliguen a la humanidad a construir hacia arriba en lugar de hacia fuera.

Parecidos

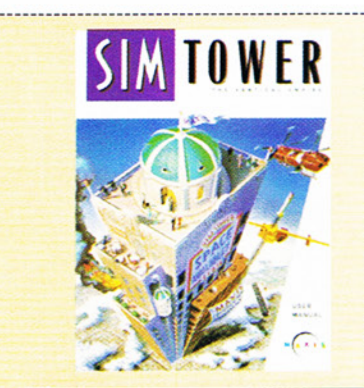
Ante todo, hagamos algunas comparaciones obvias. Sí, SIMTOWER es muy similar a SIMCITY (más al original que al nuevo SIMCITY 2000). Es una simulación de gestión basada, principalmente, en el flujo del dinero, la construcción y la gestión del tráfico. Ya que SIMTOWER simula un simple edificio en oposición a áreas urbanas completas, se trata de una simulación mucho más simple a la que hincarle el diente.

Esto no quiere decir que SIMTOWER sea simplista. Nada más lejos de la realidad. Hay un equilibrado balance de desafío en SIMTOWER, incluso más que en el SIMCITY original. Tienes menos variables que contemplar, y te sientes como si pudieras enfocar problemas específicos y resolverlos en vez de los problemas a gran escala de SIMCITY.

Antes de alcanzar las estrellas, debes tener una base sólida bajo tus pies. Comienzas con un pedazo de terreno, un montón de tierra roja y sucia, con el perfil de la ciudad al fondo. También te dan 2 millones de dólares en efectivo, que no parece mucho dadas tus elevadas aspiraciones, pero es un comienzo.

El elemento inicial obligatorio es el vestíbulo. Seleccionas tu terreno, seleccionas la herramienta de vestíbulo, pulsas y arrastras tu ratón, ¡y alehop, ya estás contratando obreros! Un vestíbulo se hace rápido, pero no quieres que sea tan grande como la base de tu visionaria "ultra-torre". Te arruinarás si lo haces, así que haz que tu vestíbulo tenga el tamaño del de un edificio de oficinas de medio a pequeño.

Tus 2 millones deberían bastar para permitirte construir un edificio de 3-4 plantas con un solo ascensor, oficinas y un par de restaurantes de comida rápida. Esencialmente, eso es todo lo que puedes construir cuando haces un edificio de "una estrella". Para aquellos que prefieren que sus trabajadores vivan en sus instalaciones, se pueden construir viviendas, pero probablemente aún no dispones de recursos suficientes para mantener contentos a tus residentes.



Sim Tower

P.V.P.: 7.990 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 386/25 Mhz y superiores 100% compatibles, Super VGA, Ratón, Windows 3.1 o superior, 4 MB RAM, Disco Duro, CD-ROM, Soporta tarjetas de sonido compatibles Windows
Editor: Maxis
Distribuidor: ERBE



Antes de alcanzar las estrellas, debes tener una base sólida bajo tus pies.

La meca de los cuellos blancos

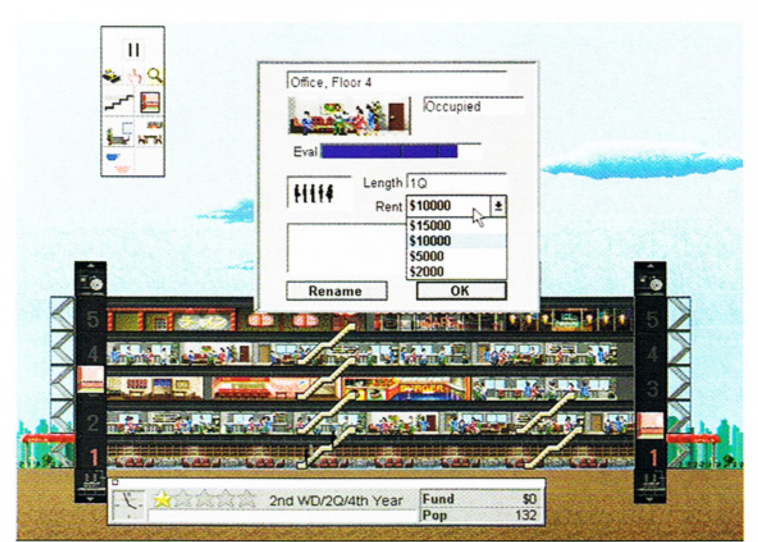
Después de colocar las oficinas, restaurantes, escaleras y ascensor, puedes sentarte cómodamente a observar a tus cuellos blancos ir y venir. Mientras marcha la simulación, un reloj marca las horas del día y la noche y los fines de semana. Como en SIM-CITY, debes confiar en los ingresos para alimentar la sed de efectivo de tu negocio. Restaurantes, tiendas y habitaciones de hotel te proporcionarán una fuente constante de ingresos.

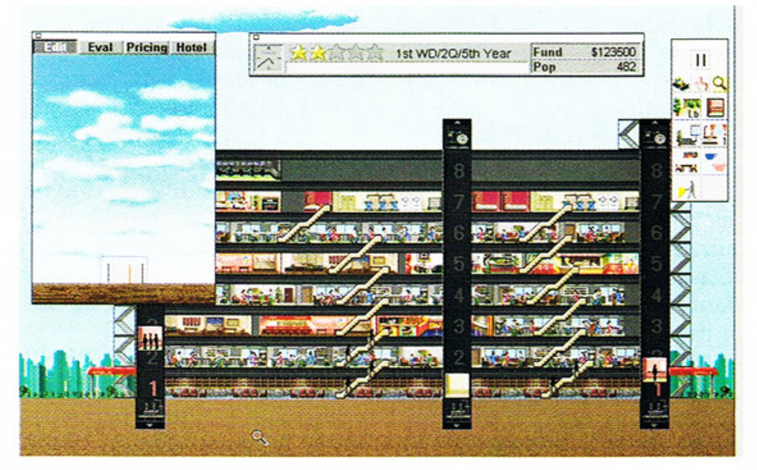
Cuando venza el plazo, todos los arrendatarios de las oficinas te darán lo que te corresponde, y tendrás dinero de nuevo para seguir construyendo.

Disparado hacia las estrellas

Las opciones de construcción disponibles que tienes están basadas en la calificación en estrellas de tu edificio. Empiezas por abajo (por supuesto), con sólo las opciones más básicas disponibles. Consigue una población de 300 y tendrás otra estrella. Con dos estrellas, puedes añadir habitaciones de hotel individuales, recursos para el servicio, centros de seguridad y ascensores de servicio. Llegar desde dos estrellas (población 300) a tres estrellas (población 1.000 y más de un centro de seguridad), es la primera prueba real del juego. Necesitas construir bien para albergar a 1.000 personas en tu torre, pero sigues teniendo unas opciones limitadas para trabajar. Aquí es donde entra realmente en juego tu capacidad organizativa.







Consigue tres estrellas y tus opciones de construcción serán grandes: ascensores exprés, habitaciones de hotel dobles y suites, restaurantes, tiendas, cines, salas de baile, centros médicos, escaleras, aparcamiento subterráneo y centros de reciclaje. La escalada de tres a cuatro estrellas es realmente ardua. Debes tener 5,000 residentes y cumplir varios requerimientos, el más importante de ellos una calificación VIP favorable. Cuando tengas la calificación de tres estrellas y alquiles al menos una suite de hotel, un VIP se dejará caer de vez en cuando. Si tu torre no funciona como un reloj —si el VIP tiene que esperar el ascensor o la habitación no se limpia rápidamente— no podrás conseguir la calificación de 4 estrellas, sin importar cuántos cines y restaurantes de comida rápida tengas para satisfacer a las “masas”.

Según vayas subiendo en estrellas, tendrás que mantener el edificio. El objetivo de población para un edificio de cinco estrellas es de 10.000 (sí, has leído bien, 10.000) residentes contentos. Tras alcanzar tan augusto ranking, lo único que te queda es conseguir el nobiliario de “torre”. Sólo tienes que colocar una catedral en el último piso de tu edificio, pero no tienes la opción de construcción de catedral hasta que consigas los 100 pisos de caos urbano.



Estrategia

Sim Tower

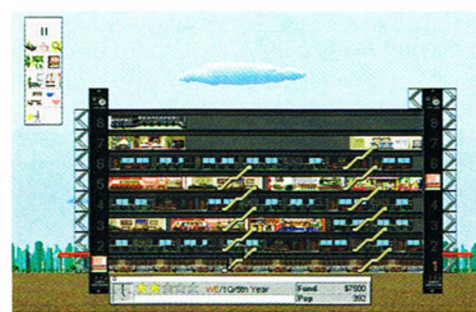


Constrúyela y ellos vendrán

Bueno, ¿cómo se construye una torre bestial en SIMTOWER? Hay dos aproximaciones básicas: hacia arriba o hacia afuera. Construir hacia afuera, esto es, extendiendo tu vestíbulo base y construyendo hacia arriba a partir de ahí, es una estrategia fácil al principio del juego, porque te da la sensación de que tienes un "plano maestro" del edificio, por ejemplo oficinas en los pisos inferiores, y habitaciones de hotel y viviendas en los de arriba, etc. Esto parece muy lógico, pero en realidad, la lógica se puede tirar por la ventana en ciertas ocasiones. Probablemente tengas que construir una torre que sea un caos de instalaciones según comienzas a expandirte. También, y como puedes comprobar por el requerimiento de la catedral, alto no sólo es bueno, sino una premisa para "ganar" en este juego. La mejor estrategia es, pues, "arriba, jovencito".

Otra razón para construir edificios hacia arriba más que hacia afuera, tiene que ver con la idea madre de este simulador. Recuerda que vió la luz como simulador de ascensores, y los ascensores son la clave de un edificio eficiente. Si construyes a lo ancho, te encontrarás con cualquiera de estos dos problemas: tendrás muy pocos ascensores para mover a tus residentes eficazmente, o te zambullirás en el fenómeno del "estúpido ordenador". Si tienes una torre grande con cinco o seis huecos de ascensor, los de los muros exteriores del edificio serán poco utilizados. Los interiores se atascarán rápidamente, y por alguna razón, tu pequeño amigo virtual prefiere esperar la cola del ascensor y estresarse, en vez de coger las escaleras para llegar a su oficina del segundo piso. Pocas salidas de ascensor en un piso te permiten un mayor control del flujo del tráfico.

Construyendo en la oscuridad. *Nuestra mega-torre está masticando a mediodía. No hay mucha gente esperando por nada, y tenemos casi 2 millones de dólares en el banco. ¡Hora de un almuerzo de 2 martinis!*



Ascensorfobia. *A lo largo del desarrollo del juego descubrirás que tu mayor quebradero de cabeza en SimTower será el correcto funcionamiento de los ascensores. De ello dependerán en gran parte tus posibilidades de alcanzar la gloria.*

El truco es...

Hazte una base limitada y empieza a subir. Tendrás que cargarte alguna construcción desfasada por el camino, pero reasegura a tus inquilinos y tendrán mejores servicios varias plantas más arriba.

Una de las mejores características de SIMTOWER es la capacidad de poder ver el nivel de estrés de tus trabajadores. Cambiará desde gris oscuro a rosa y al rojo de "aneurisma inminente". Cuando veas una línea ligeramente roja en los trabajadores que esperan el ascensor, debes hacer algo rápidamente. También puedes "marcar" a un trabajador asignándole un nombre, y más tarde seguir a ese trabajador para evaluar el nivel de estrés y su localización. Ya que la gestión de ascensores es la clave para mantener el tráfico de la torre en marcha (y que el estrés de los residentes quede en un nivel bajo), lo que más podrás controlar en este juego serán los ascensores. Pulsando sobre la puerta de un ascensor con la herramienta de "examinar", aparecerá la ventana de planificación para ese ascensor. La ventana te permitirá programar los movimientos del ascensor en determinados periodos, diciéndole a los ascensores que bajen directos a la planta baja durante la fiebre de las 5 de la tarde para irse a casa (aunque si tienes muchas viviendas en los pisos superiores, tendrás que tener al menos un ascensor que vaya directo arriba para que esa gente llegue a casa a tiempo del martini antes de las 5:15). También puedes controlar cosas tales como cuántos pisos arriba y abajo se puede llamar un ascensor desde el piso en que se encuentre.

Puesto que SIMTOWER es una simulación 2D de un edificio 3D, también puedes hacer lo insospechado como colocar varios ascensores en el mismo hueco.

El piso final

¿Cómo se equipara SIMTOWER a sus otros hermanos sim? Como hemos dicho, tiene un "objetivo" mucho más definido que los SimCities y menos variables con las que el jugador puede trastear, haciéndolo más accesible. Sin embargo, la naturaleza "plana" del edificio y el caos de "construye mientras avanzas" elimina todo viso de realidad que pudiera haber en el juego. Nunca tienes la sensación de que el edificio virtual que estás construyendo sea un edificio de verdad. Con otros SimJuegos podías aprender unas cuantas cosas del mundo real, pero no con éste. Pero si los demás SimJuegos eran un poco caóticos para tí, estoy seguro de que te gustará SIMTOWER.

Si estás obsesionado con los ascensores, entonces te encantará. Los jugadores a ultranza de los SimJuegos están advertidos de que aunque SIMTOWER llega al cielo, no es muy profundo. Pronto podremos ver también que nos ofrece SimIsle, la nueva producción de Maxis dentro de la saga Sim.

Calificación

Sim Tower

Pros: Rápido de aprender, divertido de jugar, y con objetivos de juego bastante más concretos y más niveles de éxito que los SimCities.

Contras: Tiene un algo de artificialidad, y el aspecto de la gestión de ascensores es un factor de complicación que puede llegar a resultar casi exasperante..
Rejugabilidad limitada una vez que "besas el santo".

DIASPORA presenta el mejor Simulador de fútbol para participar en las competiciones Continentales :

Dual mode for Virtual Screen
NUEVA VERSION

PC GOOL

COMPUTER GAME

PROXIMAMENTE EN VERSION CD-ROM

¡¡ ATRAPALO !!

- MUNDIALES
- COPA AMERICA
- EUROCOPA

COPA DEL MUNDO
COPA AMÉRICA
EUROCOPA

NUEVO SISTEMA DE CONFIGURACION
Se puede configurar el tiempo de juego real, altas, fueras de juego, Nº de jugadores que participan en una competición...

CAMPO DE JUEGO
El campo ha sido recreado para representar todas las características de partido de fútbol: jugadores, árbitros, managers, paisajes aéreos del terreno.

BASE DE DATOS ACTUALIZADA
Contiene los datos de los mejores jugadores de cada país, con sus características, para poder elegir tu propia selección nacional.

MODO VGA/SVGA
Cambio de modo de video en tiempo de juego de VGA (320x200) a SVGA(640x480 y 800x600) para una mayor visión de juego.

1.995 Pts

35:02 SAQUE DE BANDA
25:20 ¡GOOOL!
PENALTY
00:00 1 PRIMER TIEMPO

MANEJO REALISTA
En el tratamiento de faltas. lesiones, fueras de juego, penaltis, saques de banda, saques de esquina, tarjetas, expulsiones.

MANUAL
Explicaciones detalladas y en profundidad de esta simulación. Las diferentes estrategias proporcionarán útiles consejos, sugerencias o configuraciones para los equipos.

ESTUDIO SITUACION
Modo de pausa donde podremos visualizar el terreno de juego, la situación y estrategia de los jugadores.

DIASPORA

Requerimientos: Procesador 386dx Intel o compatible. Tarjeta gráfica VGA, 4Mb RAM libre, 10 Mb HD. Opcional: SVGA, Sound Blaster, Joystick, Ratón.

Boletín de Pedido a: DIASPORA C/ Pasaje Maestro Ladrilleros Nº1 "Plaza de la Remonta" MADRID 28039 • Tfno: (91) 5713450 - 5712245 Fax: (91) 5704641

Nombre y apellidos: .... Tel. ....
Domicilio: .... C.P. ....
Población: .... Provincia: .... C.I.F. / N.I.F.: ....

TITULO / DESCRIPCION	UNIDADES	PRECIO/UD	SUBTOTAL
PC GOOL		1.995 Pts.	

(*) 500 Pts. en caso de envío por Correo.
900 Pts. en caso de Courier.

+ GASTOS DE ENVIO (*) ....
TOTAL:

Forma de envío
- ☐ Correos
- ☐ Courier 24 h.

Forma de pago
- ☐ Envío talón a favor de DIASPORA
- ☐ Reembolso Correos
- ☐ Reembolso Courier

Pídenos nuestro extenso catálogo de productos en soporte CD-ROM, te lo enviaremos de forma gratuita.



Devastando potencias

Command & Conquer

Durante los días venideros del futuro próximo, sólo la guerra de guerrillas será factible para alcanzar el Poder. En ella se fundirán estrategia y tecnología en un encarnizado camino hacia la victoria.

Cualquier año del por venir... Entre las noticias más destacables de los informativos, resaltan los últimos ataques del GDI ante las provocaciones de las tropas NOD. Irónicamente, la ciencia avanza a velocidades vertiginosas desde que el aparato militar requirió sus servicios. La guerra entre las dos facciones dominantes —GDI y NOD— es un desafuero de despliegue tecnológico insospechado. El concepto tradicional de batalla ha cambiado, y ya no son necesarios los subordinados intermedios en el escalafón militar entre soldados y Alto Mando: algunos satélites proporcionan a la Jefatura la información necesaria para mover sus tropas. Con una visión que llega desde el espacio, a varios centenares de kilómetros de altura, encuadrando el campo de batalla se puede observar cada misil, cada tanque, todos los hombres y hasta cualquier hormiga que se interponga entre ambos enemigos. Pulsando algunos botones, se puede obtener una visión global o particular de la situación, según se quiera. El poder se concentra en TI, pero también la responsabilidad. Tras la imagen del monitor están tus ojos y, de lo que vean, dependerá la suerte de tus hombres.

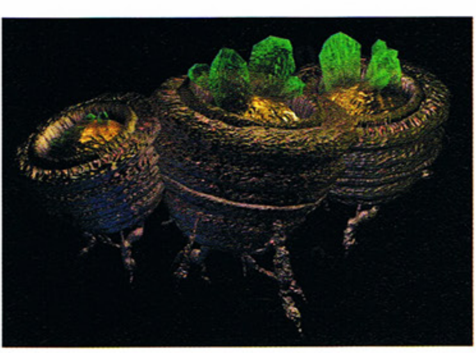
En medio de esta disparidad, un meteorito cae a la Tierra. Contiene grandes cantidades de Tiberium y los dos gigantes dominantes en el planeta, intentan apoderarse de él. ¿Porqué? La razón es sencilla: al contacto con el suelo, los trozos de este meteorito tienen la rara propiedad de reunir los elementos preciosos del subsuelo en vetas, casi empaquetados. La ciencia advierte de los peligros acerca del desequilibrio ecológico que pudiera provocar, dado el gran poder que oculta el desconocido componente que encarna éste cuerpo celeste, pero tanto GDI —similar a la O.N.U.—, como NOD —una antigua fraternidad— hacen de la captura del meteorito en sus fragmentos, un objetivo primordial. Pero falta por salir a escena un actor más: Mobius, un científico que ha estudiado las raras propiedades del Tiberium, y que intentará satisfacer también sus propios intereses sin decantarse por ningún bando. ...Y sumido en esta depredadora atmósfera deberás actuar con arreglo a los criterios que creas más convenientes.

La dualidad contrapuesta

Los creadores de DUNE 2, han ideado este juego de estrategia y acción combinadas ante las limitaciones que suponía el planteamiento de una tercera parte para DUNE. Dado lo agotado de su mundo y su entorno, a falta de Especia tendremos Tiberium en Command & Conquer. Westwood Studios concibió por ello una nueva plataforma desde la cual lanzar novedosas situaciones utilizando en principio la misma filosofía que DUNE 2 y, aunque C&C lo supera perceptiblemente, en verdad podría tratarse del último componente del trío de Arrakis. También aquí la cosecha de un elemento preciado, supone más poder militar para las facciones enfrentadas, no



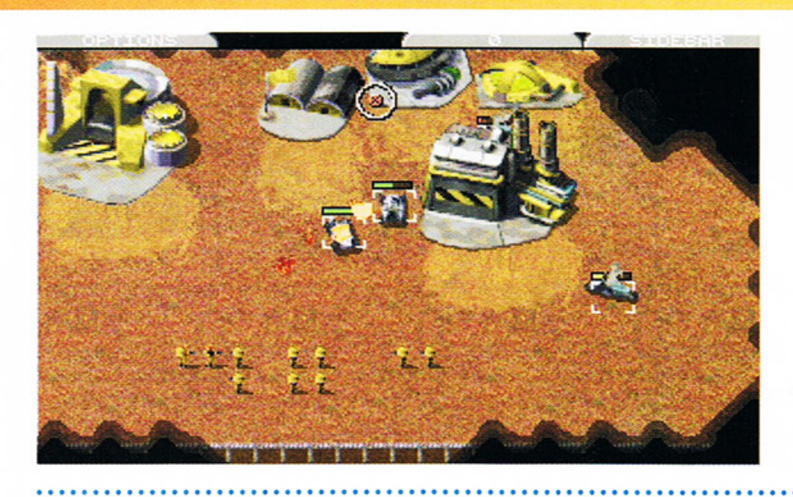




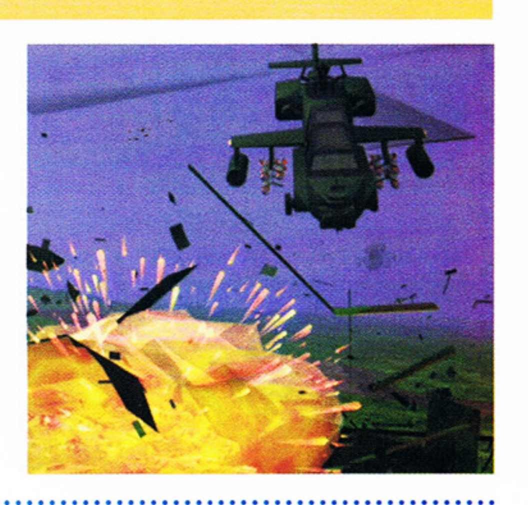


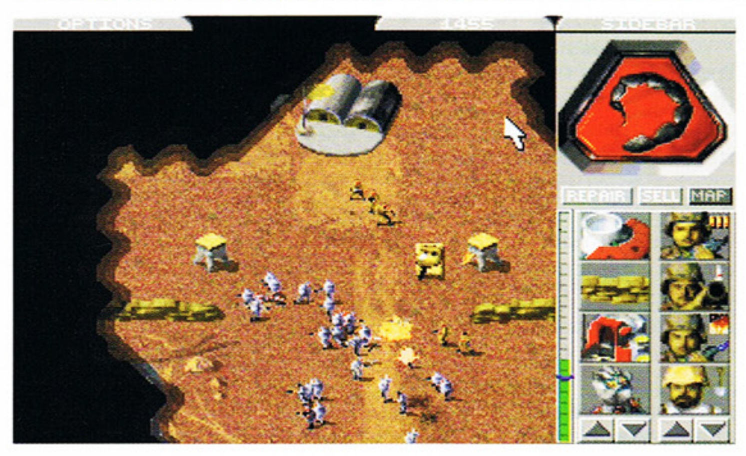
Command & Conquer

P.V.P.: 7.990
Req. Sist.: 486 a 33/Mhz. 30 MB disco duro.
Número de jugadores: uno, módem o red.
Editor: Westwood Studios.
Distribuidor: Virgin.



C&C encarna la última delicia en juegos de estrategia concebida por Westwood Studios.







obstante algunas peculiaridades lo distinguen de sus predecesores, por ejemplo, la resolución de las misiones no está abierta a cualquier posibilidad, existiendo caminos específicos que te van a permitir terminarla y otros que no lo harán. A su vez, los que te facultan para su conclusión, pueden estar ramificados, con lo cual el problema planteado en un principio, puede llegar a ser una auténtica pesadilla para el usuario —cuestión ésta que arrastra rumores de Wing Commander—. Amenizado por una desenfadada música de fondo, podrás combatir junto a uno u otro bando —mientras tus cosechadoras te enriquecen—, aunque tienen distinta forma de actuar en el campo de batalla, por eso te aconsejo que experimentes con los dos bloques.

A la hora de combatir, podrás aventurar grupos escogidos entre las fuerzas que comandes para que trabajen en conjunto, e incluso puedes usar todas las fuerzas de que dispones unidas en un solo bloque. También existe la posibilidad de chequear la vida que quede a tus propias fuerzas o a los elementos enemigos. Cada una de las misiones que debas resolver, son diferentes y los distintos caminos para concluirlas pueden ser insospechados. Con frecuencia existen atajos que, una vez enterado de la misión a cumplir, te permiten terminar enseguida; pero es difícil encontrarlos ya que la visión del campo de batalla permanece oscura y sólo se despeja a medida que vas avanzando en el terreno de tus conquistas. En el menú de iconos puedes observar una panorámica emitida desde satélite así como los recuadros para la construcción de edificios, clonación de soldados, etc.





El ciclo de los acontecimientos

Todas las acciones emprendidas en C&C transcurren en







Command & Conquer



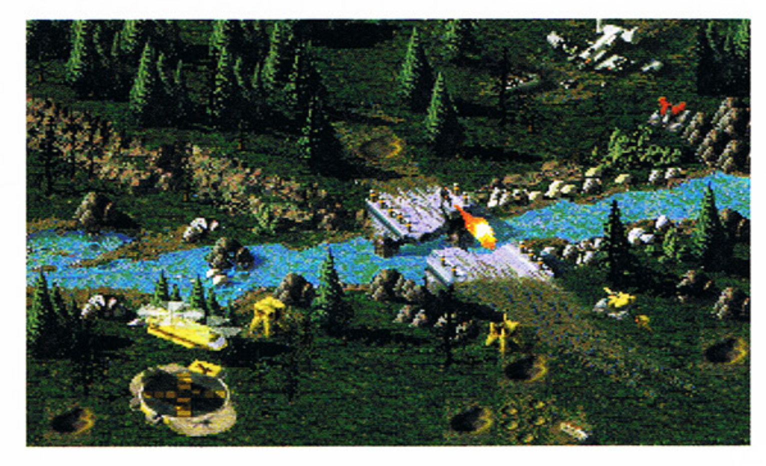


Hazañas bélicas. En Coomand & Conquer vivirás todo tipo de situaciones bélicas como desembarcos o captura de edificios enemigos, y podrás manejar diversos tipos de vehículos, como tanques, helicópteros, motocicletas, etc...

El truco es...

Si quieres ver fascinantes animaciones en vídeo digital, completa las misiones bajo los auspicios de la GDI. Al crear soldados, los granaderos son de una extraordinaria eficiencia contra los ataques al enemigo.





tiempo real. No puedes pararte a pensar qué hacer en cada momento, porque mientras te demoras, tus enemigos estarán actuando y conspirando contra ti. No cabe duda que el Tiberium es la fuente de tus posibilidades a lo largo de cada misión, pero puedes adquirir riqueza a través de otros medios: por citar uno, vendiendo edificaciones que ya no necesites o estén deterioradas. Los créditos aportados por ellos, te permitirán que consigas soldados, o cualquier otra cosa que necesites: es un tiempo para la construcción a la vez que se vive con el objetivo de la destrucción. Por otra parte, además del transcurso de los acontecimientos en tiempo real, se han cuidado muchisimo las animaciones y el vídeo digital de gran detalle, en un esfuerzo sin precedentes cuando hablamos de juegos de estrategia. Con todo ello, Westwood Studios consigue envolver a Command & Conquer con una lograda atmósfera de realidad que situa el juego en el medio preciso.

C&C no es una perfección absoluta hecha realidad y tendrá sus pequeños despistes, pero el oponente contra quien te enfrentas en cada ocasión, no carece de personalidad propia, por lo que resulta un tanto imprevisible. Esta característica ameniza considerablemente el juego al introducir este elemento aleatorio.

Sus posibilidades

Al hablar de un juego con las peculiaridades de C&C, no podemos dejar de resaltar la cantidad de efectivos que puedes disponer en el campo de batalla. Para enumerarlos sin más preámbulos, diré que se trata de diez y nueve vehículos diferentes, seis tipos de soldados y veintidós construcciones. Combinados con los más de treinta escenarios diferentes por bloque, —tanto al jugar del lado de la GDI como del lado NOD— las oportunidades de pasar un buen rato son bastante nutridas. Cada uno de los dos partidos enfrentados, amén de las edificaciones, soldados y vehículos comunes tienen fuerzas propias. En el caso del GDI son los barracones, las torres de guardia, las factorías de armamento, helipuertos, la infantería especialista en granadas, los vehículos APC, MLRS, etc. Sin embargo, los NOD guardan como sorpresas las construcciones llamadas "mano", lanzamisiles tierra-aire, obeliscos de luz, templos, la infantería con lanzacohetes y con lanzallamas, vehículos del desierto, tanques especiales, etc.

Command & Conquer es el fruto de un buen trabajo, que recoge todos los alicientes necesarios para crear un producto donde los detalles que sumergen al jugador en su realidad única, son suficientes para crear esa impresión de forma contundente. Con una agradable rapidez en su desarrollo y a caballo entre Wing Commander y Dune 2 —recogiendo lo mejor de cada uno de ellos—, C&C encarna la última delicia en juegos de estrategia concebida por Westwood Studios.



Calificación

Command & Conquer

Pros: Es tan rápido como un arcade y las animaciones en vídeo digital son un alarde de perfección.

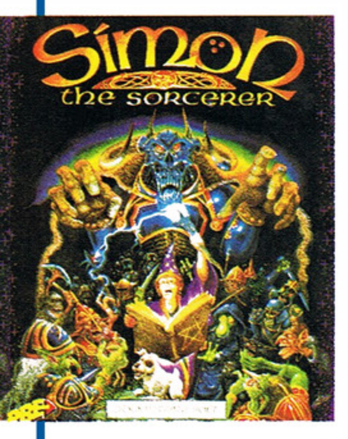
Contras: El fondo del juego no es muy novedoso, puesto que la sombra de Dune se cierne continuamente sobre C&C. Sus similitudes son evidentes y eso le resta novedad.

COMPUTER GAMING WORLD

Simon the Sorcerer

Simon the Sorcerer
Instalación e instrucciones de juego

Requisitos mínimos: IBM 386 DX a 16 Mhz o superior y compatibles, 1 MB RAM (con un mínimo de 570K de memoria base libres), 4 MB libres en Disco Duro, Ratón, VGA, CD-ROM y Tarjeta de Sonido.



Teclas de control

M Activa y desactiva la música
F1 Texto a máxima velocidad
F2 Texto a velocidad normal
F3 Texto a velocidad lenta

Instalación

Introduce el CD de Simon the Sorcerer en la unidad de CD-ROM.
Cambia a la unidad correspondiente al lector de CD-ROM (por ejemplo, si es D:, teclea D: y pulsa la tecla ENTER).
Teclea INSTALL y después ENTER.
Sigue las instrucciones de pantalla.

Para jugar

Desde el directorio en que hayas instalado Simon the Sorcerer, teclea SIMON y pulsa ENTER.
Si quieres saltarte los créditos, puedes pulsar el botón derecho del ratón.

Los Comandos

IR Acción por defecto cuando el cursor está en el área de juego. Sirve para desplazarse.
EXAMINAR Acción por defecto cuando el cursor está sobre el Inventario. Se explica por sí mismo.
HABLAR Sirve para comunicarse con otros personajes.
DAR Simon le dará un objeto a otro personaje del juego. Tendrás que seleccionar un objeto y un personaje.
MOVER Simon empujará o tirará del objeto seleccionado.
USAR Simon usará dos objetos combinados.
LLEVAR o PONERSE Simon se pondrá una prenda de ropa o algo susceptible de ser llevado puesto.
QUITAR Lo contrario de ponerse.
CONSUMIR o TOMAR Simon comerá o beberá algo.
COGER, ABRIR y CERRAR Se definen por sí mismos.

El Mapa

Al USAR el objeto MAPA, Simon podrá desplazarse cómodamente a ciertos lugares en los que ya haya estado.

Guardando, Recuperando y Pausando partidas

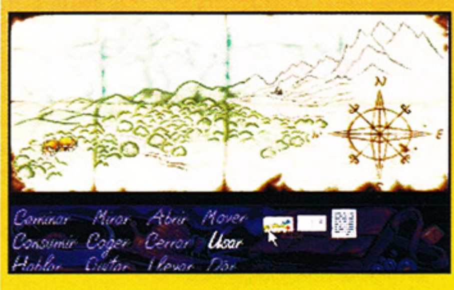
Al USAR el objeto POSTAL, podrás escoger entre SALVAR, CARGAR o SALIR. Esta última opción sale del programa.

Pistas

En la Redacción de Computer Gaming World NO facilitaremos pistas sobre el juego, pero hay un magnífico Libro de Pistas disponible en las tiendas.
Los problemas técnicos, serán resueltos por el Departamento Técnico de ERBE, en el teléfono de Madrid: 528 8312
En este número, TAMPOCO se facilitarán pistas, sólo se resolverán problemas técnicos relacionados con el juego.

Computer Gaming World te regala Simon the Sorcerer, una magnífica aventura gráfica cuya continuación ya está en el mercado y de la que encontrarás más información en este mismo número. La versión que tienes en tus manos es la versión en CD, con voces en inglés y textos en castellano. ¡Que te diviertas!.





COMPUTER GAMING WORLD cuenta contigo

Mándanos los trucos y soluciones de tus juegos favoritos, indicando en el sobre la referencia "TRUCOS", a:

**Computer Gaming World / Redacción
América Ibérica. C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid**

Si además, te crees capaz de analizar juegos o escribir artículos con las soluciones de los mismos, envíanos tus datos personales (nombre, dirección, teléfono y edad) a la misma dirección, indicando en el sobre la referencia "COLABORADORES". Incluye por favor, qué tipo de juegos te gusta y una breve explicación de por qué te apetece colaborar con nosotros.

Prometemos leer todas vuestras cartas, y os agradecemos de antemano vuestra participación, que estamos seguros de que será importante.



Sorbido el seso
Zoop

La victoria por succión, puede que sea el método más raro para ganar una batalla... pero es el único posible en este estupendo juego de estrategia .

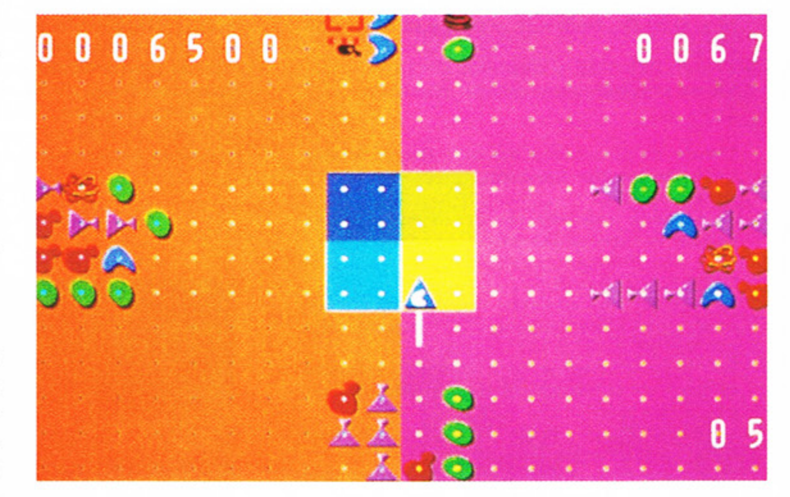
Si bien el argumento del juego presentado por Viacom, tiene mucho de vampiresco, no es menos cierto que no tiene nada de terrorífico. Zoop es un ameno juego que intenta batir los récords del mundo de adicción. A primera vista parece un tres-en-raya, pero con una particularidad única: se trata de NO acumular piezas en tu territorio, al contrario de lo que ocurre en el conocido juego de fichas. La batalla se librará en un campo de diseño vanguardista, donde el color y los cambios operan de forma continua.

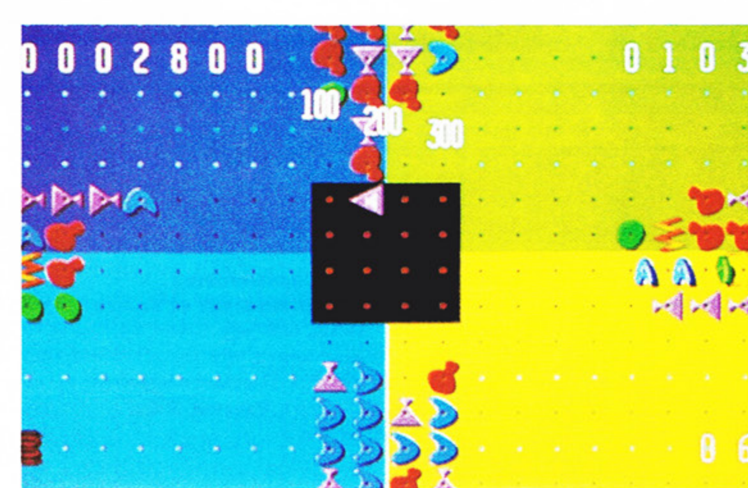
Todo es de color

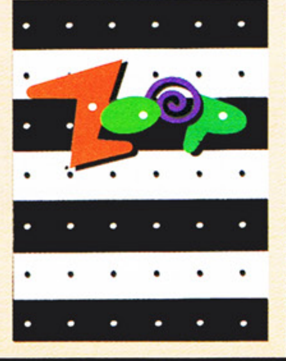
El jugador se mueve sobre una pequeña cuadrícula central que delimita el territorio a través del cual puede desplazarse. Este cuadrado se encuentra inmerso en otro mucho mayor que ocupa el resto de la pantalla. Son dos figuras geométricas concéntricas y muy separadas entre sí. Los cuatro lados del cuadrado que Zoop ha convertido en su hogar, comienzan a ser amenazados desde el borde de la pantalla por unos seres extraños. La anchura de territorio que ocupan los atacantes, es igual a la de cada uno de los lados del cuadrado defendido, pero estos comienzan a desplazarse desde el borde exterior hacia adentro.

Ambas cuadrículas, tanto la grande como la pequeña que se encuentra en su centro, están punteadas, y cada uno de esos 280 puntos tiene una función que, en algunos casos puede ser beneficiosa y en otros no. Esos puntos siempre delimitan los movimientos que se producirán.

La pesadilla de esas formas multicolores, irá avanzando pues, en cuatro direcciones progresivamente. A medida que proliferan, se van acumulando unas encima de otras intentando invadir su territorio, a no ser que Zoop las destruya, para lo cual utiliza un método bastante extraño que consiste en disparar su succión para eliminar los objetos que se encuentren más próximos a su refugio. Para ello, deberá disparar sólo a los objetos que tengan el mismo color que él en ese momento. La dificultad estriba en que el triángulo que da vida a nuestro protagonista, succiona el color de aquellos objetos con los que su disparo tuvo contacto en ese momento, aunque no pueda eliminarlos.



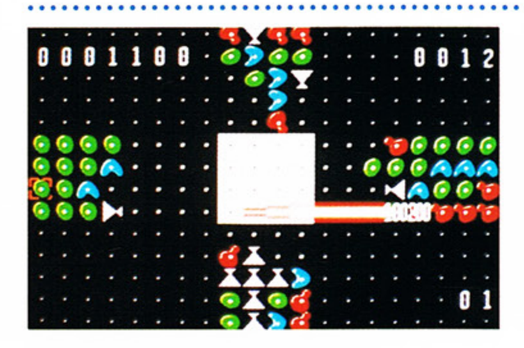


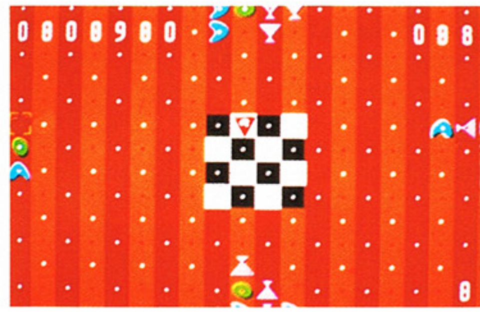


Zoop

P.V.P.: 4.450
Requisitos del Sistema: Macintosh 100% compatible, 4MB de RAM, Monitor en color, 9MB de disco duro
Nº de jugadores: 1
Editor: Viacom.
Distribuidor: CIC.

El jugador, con una rapidez que hará historia, deberá demostrar su ingenio intentando con todas sus fuerzas no ser invadido por las formas extrañas.







El jugador, con una rapidez que hará historia, deberá demostrar su ingenio intentando con todas sus fuerzas no ser invadido por las formas extrañas. Cuando una forma está a punto de entrar en el recinto, se escucha un pitido de aviso durante el cual aún se puede destruir. Si esperas un poco más de lo aconsejable, probablemente acaben invadiendo la casa haciendo que el cuerpo de nuestro amigo estalle... A veces puedes capturar formas singulares que irán apareciendo aleatoriamente y que pueden ayudarte en la lucha por la victoria con puntos o especialidades insospechadas a la hora de combatir.

En Zoop te encontrarás atrapado entre cuatro fuegos con una mínima posibilidad de escape. Un arsenal de poderosas bombas, te permitirán acceder al siguiente nivel.

El truco es...

A veces, las hileras de colores se constituyen de forma alternativa en parejas de dos. Esto suele ocurrir en lados opuestos pero enfrentados de la cuadrícula. Cuando te des cuenta de esa circunstancia, dispara por turno a una y otra de forma consecutiva y te librarás de una buena cantidad de ellas.

Cuestión de práctica

Zoop está compuesto por varios niveles de dificultad, hasta un total de 10, con otras tantas opciones que te permitirán incrementar la velocidad de avance, pudiendo acomodarse cada uno de los niveles a la pericia propia de los jugadores que efectúen sus intentos en ese momento. Son 10 pantallas con otros 10 niveles de dificultad: de ahí resultan muchas combinaciones... Como todo juego de estas características, se trata de práctica. Pura práctica. Aunque al principio no te fijes mucho en ellos, los puntos son bastante importantes, porque te reportarán abundantes beneficios.

Se trata en definitiva de un juego fácil de aprender pero que se complica al ir conquistando los niveles superiores.

Zoop se puede jugar adicionalmente en dos modalidades. Una se usa para comenzar desde el primer nivel e ir ascendiendo paulatinamente a través de un sin fin de refriegas. La otra modalidad te permite acceder a un nivel cualquiera escogiendo la dificultad que desees.

Nosotros tratamos aquí la versión para Macintosh, pero existe una para casi cualquier formato conocido en el mundo de los juegos.

Calificación

Zoop



Pros: Tiene un colorido espectacular y el movimiento de las fichas junto con la dinámica propia del juego, hacen de Zoop el mejor antídoto contra la desidia.

Contras: El nivel de dificultad no ha sido ajustado de una forma especialmente buena, de hecho que por mucho que se nos prometa que podemos disfrutar de 99 niveles, resulta impensable llegar mucho más allá del nivel 20.



Expri-mente
10 juegos para windows

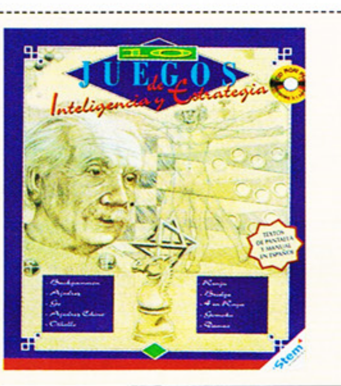
Aunque la tarea de Oxford Softworks sea exprimir, sus zumos no tienen parangón. Para lograr su objetivo opera con un fruto raro: gris y rugoso, crece a 1.80 m del suelo. De cáscara dura y pocas veces atractiva, un tercio de su esfera está recubierta de pelo. A menudo tiene seco el interior...

Oxford Softworks nos presenta en esta entrega los diez juegos más populares del mundo antiguo y moderno. Esta decena se divide en cuatro familias diferentes que a continuación enumero. El Ajedrez, como todos sabemos, era el juego del Sha y ha llegado desde Persia hasta Occidente en la versión que todos conocemos. Junto al ajedrez clásico, se nos ofrece otra modalidad china, donde se refleja la riqueza de su cultura milenaria. Se incluyen también otros dos juegos de tablero: el Bridge, bastante conocidos entre los adeptos a las cartas —mucha gente ha muerto a causa de consecuencias pecuniarias— y el Backgammon. Othello, 4 en raya y Damas, son los tres afortunados elegidos para formar parte de la sección Rápido de aprender, lento de dominar. En esta variedad de pasatiempos, una simplicidad engañosa suele cavar la tumba de los confiados. Y por último los juegos de guerra oriental: Go, Gomoku y Renju —no te dejes asustar por los nombres— completan esta decena.

Todos los juegos vienen precedidos por alguna célebre melodía de música clásica como introducción. Composiciones del álbum creado por Bach para Ana Magdalena, melodías de Beethoven, Mozart, Vivaldi, etc... Más tarde, aparece el juego elegido. No hay mucho que decir en cuanto a las reglas que caracterizan a cada uno de los juegos compilados en ésta entrega, en cualquier caso, para aquellos que desconozcan las normas de alguno de los que Oxford Softworks nos presenta, en el libro de instrucciones aparecen explicadas con todo detalle las reglas en cuatro idiomas, entre ellos el castellano.

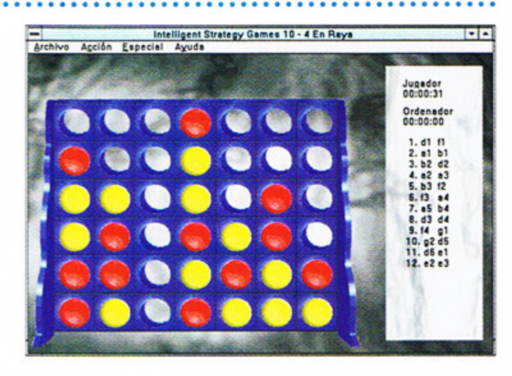
OPCIONES

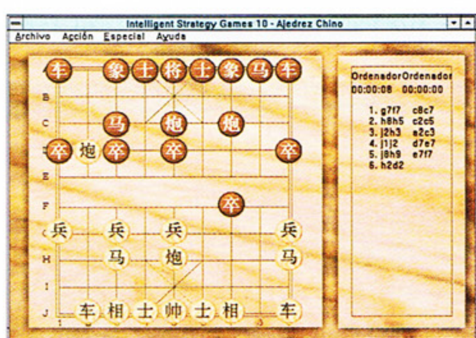
Cuando quieras ejercitarte en uno de estos deportes mentales, siempre tendrás como eterno oponente al ordenador. Aunque esto parece una barbaridad, -porque podemos deducir que el ordenador tiene ventaja en todo momento-, debo subrayar que todos los juegos incluidos en este pack, han sido producidos por los mejores programadores -valga la redundancia- en la materia, algunos de los cuales han ganado incluso campeonatos europeos y olimpiadas contra ordenador. Aún así, para los que comienzan a asustarse, diré que todos tienen varios modos de dificultad, por lo tanto, no tienes

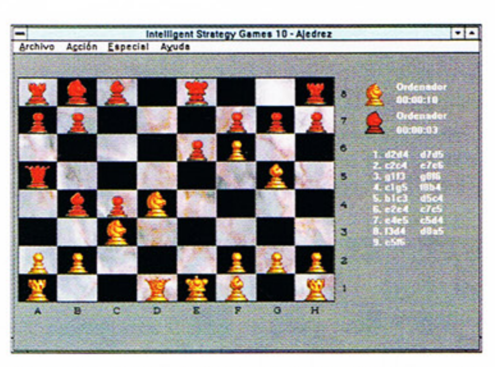


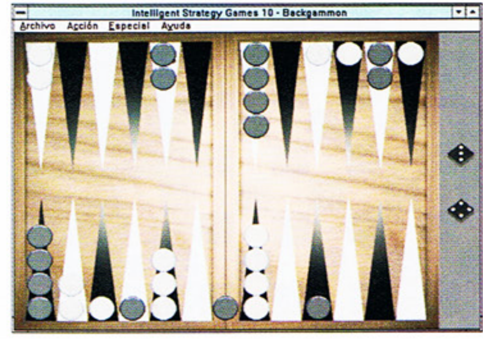
10 Juegos para windows

P.V.P.: 6.300
Requerimientos de Sistema: 286 o superior, CD-ROM, Windows 3.1.
Nº de jugadores: uno o varios.
Editor: Oxford softworks.
Distribuidor: System 4.

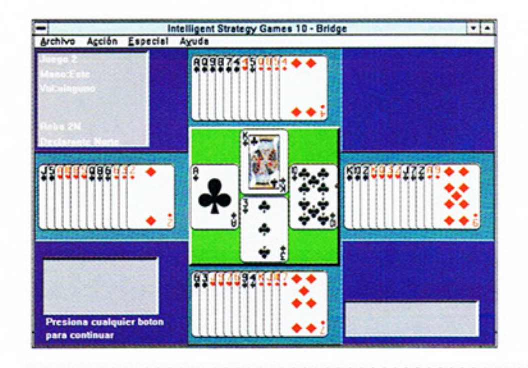


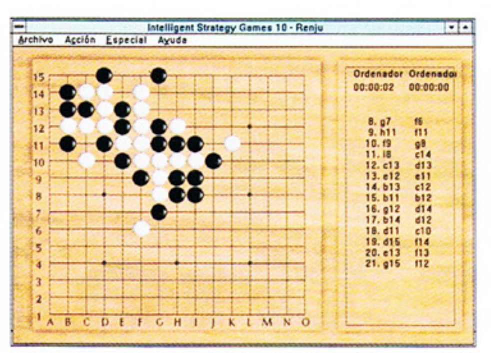


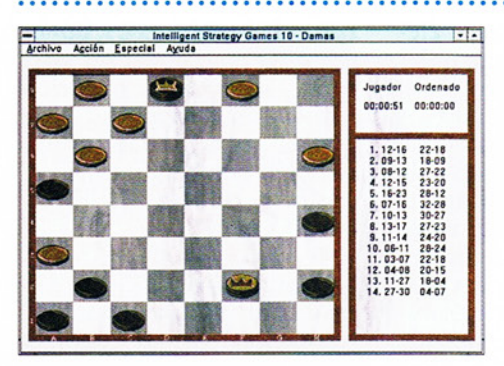


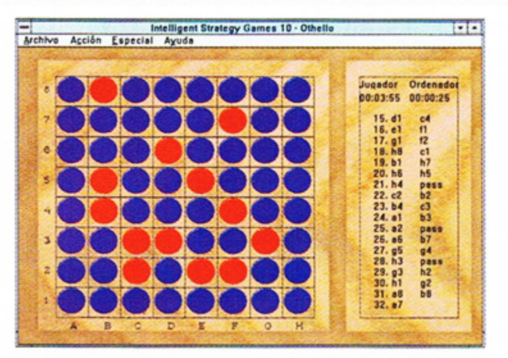


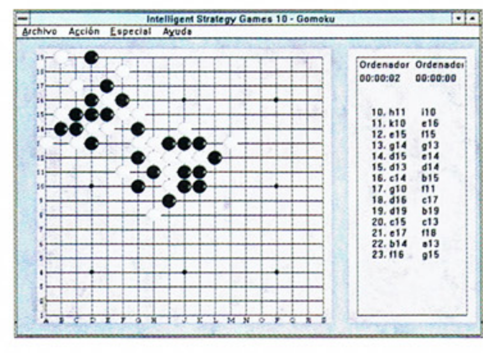
Los juegos de inteligencia se desarrollaron a lo largo de milenios, desde que el primer hombre tuvo conciencia de cuanto le rodeaba.

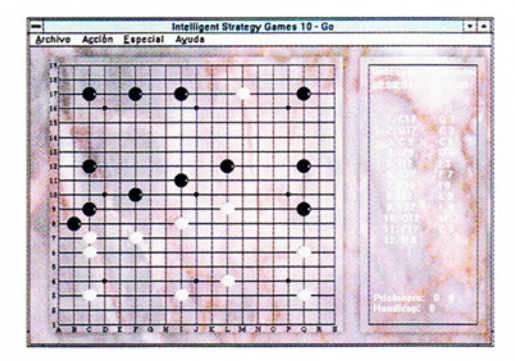












El truco es...

No te dejes engañar por la aparente simplicidad de alguno de los juegos y procura comenzar -a no ser que domines alguno o todos ellos- por el nivel más bajo. Esto evitará que acabes odiándolos.

más que comenzar por el nivel más bajo hasta que vayas obteniendo la suficiente experiencia como para ganar más del 50% de las veces que compitas contra Mr. "PC". En las primeras partidas, podrás ir encajando las derrotas con más filosofía... ¿no? Existen varias disyuntivas en cada uno de los juegos: las opciones de nueva partida, cargar, salvar, borrar, etc... son las habituales en Windows y son las comunes en esta clase de partidas.

Todos los juegos, todos y cada uno, debido a sus especiales características propias, tienen un menú peculiar -por decirlo de alguna forma- totalmente ajustado a sus exigencias y a veces bastante diferente del de los demás. La música de fondo no está contemplada en esta versión; únicamente se utilizan sonidos para advertir al usuario en determinados momentos de especial peligro o acierto.

Todos están inmersos en su presentación dentro de un interface muy fácil de usar. Aconsejamos no utilizar el modo "maestro" en los primeros veinte años de práctica porque podéis deprimiros -es broma- Entre todos ellos, las damas, el backgammon, othello, el ajedrez y las cuatro en raya, tienen una configuración en tres dimensiones. El resto, aunque está muy logrado, tiene una visión lineal plana. Los gráficos, por el tema de que se trata, tampoco tiene una espectro amplio de variedades en cuanto a su presentación se refiere, pero están muy logrados en sus texturas marmóreas, de madera, plástico, etc.

INTELIGENCIA

Sabemos desde hace muchos siglos, que la inteligencia ha sido la única diferencia entre los seres humanos y el resto de la diversidad biológica existente en nuestro planeta —que por ahora es el único en que se sabe hay vida a ciencia cierta— Ni siquiera sabemos si la vida existe fuera de la Tierra, pero con menos seguridad aún, podemos afirmar —aunque todos lo deseamos—que esa vida sea inteligente, o que exista otra inteligencia en la Tierra con quien comunicarnos. Así pues, nuestro cerebro ha sido el juguete mimado por la naturaleza. Los juegos de inteligencia se desarrollaron a lo largo de milenios, desde que el primer hombre tuvo conciencia de cuanto le rodeaba. La caza, la guerra, el poder, innumerables formas de sometimiento inofensivo y todo un mundo de atractivos se encuentra dentro de cada partida que finaliza. La victoria es un bien preciado en esta lid. Son diez juegos, cada uno multiplicado por el infinito en sus combinaciones a lo largo de cuantas partidas permita jugar nuestra vida. Creo que, con esta faceta a la vista, el ofrecimiento que patenta Oxford Softworks adquiere nuevos matices -de momento- imposibles de calcular.

Calificación

10 Juegos para windows

Pros: La lograda presentación da mucho color a un material con ciertos límites en ese campo. El interface es muy fácil de manejar y agiliza las partidas.

Contras: Algún juego puede plantear problemas de asimilación por lo desconocido que resulte, pero eso es superable. Además, el ordenador es demasiado "listo".



Sudor, lágrimas y acero

1944 Across the Rhine

Los juegos de estrategia siempre han contado con un lugar privilegiado en el mundo del PC. Dirigidos a un público muy concreto, han conseguido acaparar una buena cuota del mercado lúdico para ordenadores. 1944 Across de Rhine es uno de los últimos desarrollos de Microprose para este género.

Europa tembló bajo las orugas de los tanques en la Segunda Guerra Mundial. Los aliados luchaban tras cada esquina para liberar a Europa del yugo nazi y los alemanes para conseguir que el Tercer Reich perdurase mil años. Aunque la aviación tuvo un importante papel en esta guerra, los carros de combate fueron también grandes protagonistas de la mayor guerra de la historia de la humanidad.

1944 Across the Rhine es un juego de estrategia en el que el usuario podrá tomar parte en la Segunda Guerra Mundial, concretamente en el período comprendido entre la invasión de Europa y la caída de Berlín. Es posible luchar al lado de los americanos o de los alemanes, a elegir; en otras palabras: emular la victoria aliada o cambiar el transcurso de la historia.

Aunque es aconsejable comenzar con el grado de sargento americano o unter-officer alemán, es posible elegir un rango superior, teniendo en cuenta que a mayor rango mayor responsabilidad en el frente de batalla. De todas formas, el acierto del usuario en el combate se reflejará en ascensos y medallas. Los vehículos a su disposición son muy variados, como los M4 Sherman, M18 Hellcat, Panzer VI Tiger o Panzer V, entre otros.

1944 Across the Rhine permite jugar una batalla histórica o una ficticia, contando además con la posibilidad de crear escenas personalizadas por medio de un editor al efecto. En un principio, las batallas históricas son las más atractivas, aunque el resto de las batallas también posee su propio encanto.

Visualización

La pantalla de juego está formada por varias ventanas. La resolución de la pantalla puede variar entre 640 x 480 pixels y 1280 x 1024 pixels, dependiendo de los parámetros elegidos durante la instalación del juego.

El control de las tropas se realiza a nivel de batallón, aunque en las batallas se visualizan los pelotones. Precisamente aquí se encuentra una de las características más curiosas de este juego, en que las batallas se visualizan

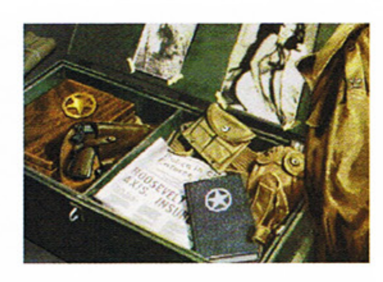


1944 Across the Rhine

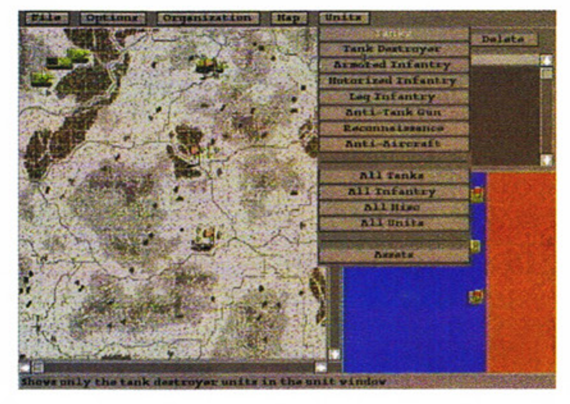
P.V.P.: 8.495
Requerimientos del Sistema: 486 a 33MHZ o superior, 4MB de RAM (8MB para efectos digitales), 20 MB de disco duro, CD ROM, SVGA, MS-DOS 5.0 o superior, tarjeta de sonido compatible con Sound Blaster, Adlib, Roland, Pro Audio Spectrum o Gravis, ratón
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

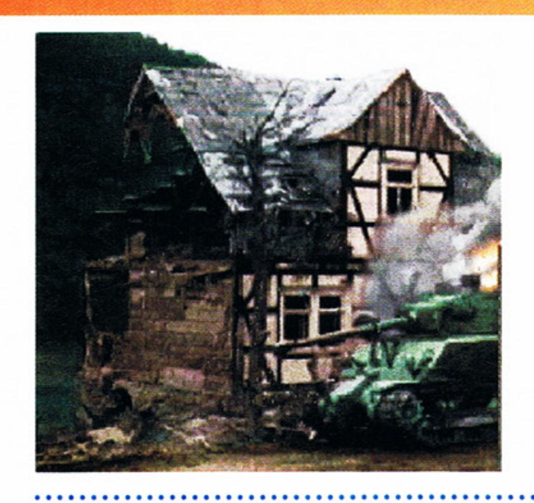












El juego ofrece la posibilidad de combatir desde un tanque, asumiendo el papel de conductor, artillero y comandante.

El truco es...

En numerosas ocasiones, la situación táctica del campo de batalla exigirá un rápido despliegue de los carros de combate. Una de las mejores tácticas para lograr una ruptura total del frente de batalla es atacar frontalmente con el grueso de la fuerza para, a continuación, explotar la brecha con las tropas de reserva (hacia los lados). Este ataque, sin embargo, puede dejar el flanco vulnerable al contraataque enemigo, por lo que será necesario drenar tropas del ataque para proteger el flanco... en fin, ¿quién dijo que fuera fácil? No todos los días nace un Patton o un Rommel.















completamente: es posible ver cómo un tanque persigue a otro tanque "herido" que trata de huir mientras el atacante gira su cañón y se prepara para destruirlo definitivamente. Esto sólo es posible si se elige un "zoom" de pantalla casi total.

Opciones variadas

Otra de las peculiaridades que más llama la atención de 1944 Across the Rhine es la posibilidad de combatir desde un tanque, asumiendo el papel de conductor, artillero y comandante; es decir, dirigiendo, disparando el cañón y la ametralladora respectivamente. Una de las ventanas de control presenta la vista elegida, que puede variar desde la posición del conductor hasta una vista trasera panorámica.

El aspecto gráfico del juego es excelente, superando con creces a otros juegos similares del mercado. Los mapas y los distintos vehículos poseen una apariencia francamente buena, teniendo en cuenta que en este tipo de juego no es corriente observar dicha característica.

Calificación

1944 Across the Rhine

Pros: La representación gráfica de las batallas es excelente. La posibilidad de participar activamente en el combate es, sin lugar a dudas, una de las mejores características. Los manuales están totalmente traducidos al castellano. Una característica común a todos los juegos de estrategia es la dificultad de juego; la perfecta comprensión de los manuales ayuda a reducir dicha dificultad.
Contras: Los manuales están traducidos a nuestra lengua, pero no se puede afirmar otro tanto del juego. Si el juego no se instala completamente (algo realmente impensable; exige demasiado espacio en disco duro), el usuario puede llegar a desesperarse por la lentitud con que carga las batallas, vistas, etc.

COMPUTER GAMING WORLD





concurso



Consigue una de estas fabulosas cazadoras de Burn:Cycle

Sol Cutter, ladrón de datos informáticos, ha sido infectado con el virus Burn Cycle mientras extraía unos datos del ordenador central de una gran compañía. Si consigues sacarte de la cabeza el virus que te han insertado, y recordar los nombres de al menos 4 de los 9 personajes principales que aparecen en esta aventura gráfica, podrás participar en el sorteo de estas 10 cazadoras de Burn Cycle.

Puesto que Burn Cycle es una aventura sin texto, y sólo podrás conocer los nombres escuchando atentamente, no es necesario que estén bien escritos mientras suenen igual que en el juego. Hemos de resaltar que con personajes principales, nos referimos a aquellos que tienen nombre propio, no a los policías y soldados que atacan de vez en cuando a Sol, por ejemplo.

La forma de participar es muy fácil: envía debidamente cumplimentado el cupón original que aparece en esta página dentro de un sobre. No se admitirán fotocopias. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que lleguen a nuestra redacción antes del día 12 de Enero.

Entre todos aquellos lectores que envíen los 4 nombres correctos, se efectuará un sorteo el día 12 de Enero de 1996, Viernes. Los afortunados verán sus nombres publicados en el número 3 de la revista Computer Gaming World, correspondiente al mes de Febrero, y recibirán oportunamente su premio.

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26. 28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Burn: Cycle")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas, se extraerán 10, que obtendrán como premio una cazadora de Burn Cycle. El premio no será canjeable, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 12 de Enero de 1996, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 8 de Enero de 1996.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 12 de Enero de 1996, publicándose el resultado en el número 3, correspondiente a Febrero, de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

COMPUTER GAMING WORLD



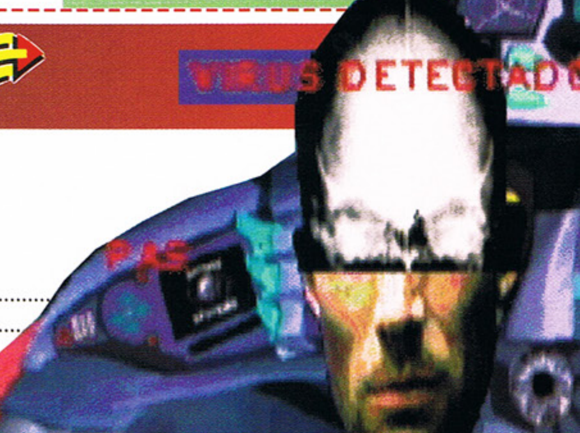






Enviar a: COMPUTER GAMING WORLD, AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26. 28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Burn: Cycle")

Nombre		PERSONAJES
Apellidos		1:
Dirección		2:
Localidad	C.P.	3:
Provincia	Teléfono ( )	4:











pentium® PROCESSOR

TE PRESENTA
EL PRODUCTO ESTRELLA

intel inside

ESTACION MEGAMEDIA

pentium® PROCESSOR **100** Mhz

PLACA BASE INTEL TRITON PCI HASTA 180 Mhz.
8MB MEMORY RAM (HITACHI)
TECNOLOGIA PLUG & PLAY
850 MB DISCO DURO Y FDD 3'5
GRAFICOS PCI SVGA HASTA 1280 x 1024
*INCLUYE PCI BUS MASTER
MONITOR 14" SVGA COLOR BAJA RADIACION,
FULL SCREEN Y NO ENTRELAZADO
TECLADO WINDOWS' 95
RATON Y REGALO

+



Kit 4X CREATIVE

INCLUYE

CD ROM 4X CREATIVE+SOUND BLASTER16
MULTI CD + 11 TITULOS EN CD+ ALTAVOCES
(WIN COMANDER, THE SAVAGE EMPIRE, ENCICLOPEDIA,...

todo por
169.900 PTS.



ESTE PROGRAMA
NO PUEDE VALER MAS

12.500PTS

SENSACIONAL OFERTA
HP DESKJET 600
+35.900







+ GESTION







SOLUCIONES PARA TU NEGOCIO

PENTIUM 100 MHZ TRITON
8MB RAM
850MB DISCO DURO
GRAFICOS PCI
MONITOR 14" BR, NE Y FS
TECLADO + RATON



¡¡¡INCLUYE REGALO DE UN PROGRAMA DE GESTION!!!*

ALMACENISTAS/DISTRIBUIDORES	TALLER AUTOMOVIL
TERMINAL PUNTO DE VENTA	TALLERES EN GENERAL
PROCESOS DE FABRICACION	CONCESIONARIOS VEHICULOS
FACTURACION	HOTELES/RESTAURANTES
FERRETERIA INDUSTRIAL	NOMINAS/S.S. - R. GENERAL
PANADERIAS/BOLLERIAS	NOMINAS/S.S. - R. AGRICOLA
CONSTRUCCION/OBRAS	CONTABILIDAD GENERAL



** Programa a elegir segun lista.*

TODA TU GESTION POR SOLO 4.995 Pts.

intertex 4 tiendas en Madrid.
Te presenta

FIRESTORM GAME CORD	2.200pts.
FIRESTORM GAME INFRARROJOS 1P.	4.500pts.
FIRESTORM GAME INFRARROJOS 2P.	5.900pts.
SCANER ,MANO 256 B/N	12.500pts.
SCANER ,MANO COLOR	19.500pts.
SCAMER MANO MOTOR COLOR	25.500pts.
SCANER SOBREMESA 1.200 PPP, 24 BITS	56.900pts.



PRIMAX®

EL MEJOR PRECIO DEL MERCADO

DX4-100 + PCI
4 MB RAM
540MB DISCO DURO
GRAFICOS PCI
92.900 PTS.

MODEM FAX 14.400
9.900 PTS.
MODEM FAX 28.800
18.900 PTS.
SCANJET 4 S
44.900 PTS.
SCANJET 4 C
122.900 PTS.



AMPLIACIONES

HD 540 MB A 850 MB	+ 3.500 PTS.
HD 850 MB A 1 GB	+ 4.500 PTS.
MONITOR PHILIPS 14" SVGA COLOR 028	+ 9.900 PTS.
MONITOR SVGA BAJA RADIACION	
FULL SCREEN GREEN 1.024X768 N.E.	+ 2.500 PTS.
MONITOR 17" SVGA COLOR NE Y BR	+ 55.500 PTS.
MONITOR SONY 15" DIGITAL NE Y BR	+ 47.900 PTS.
MONITOR 15" DIGITAL B.R. Y N.E.	+ 17.900 PTS.
NUMBER NINE PCI 330 V.	+ 9.900 PTS.
AMPLIACION 2 MEGAS VGA	+ 6.900 PTS.

PRECIOS VALIDOS SALVO HERROR TIPOGRAFICO O AGOTAR STOCK, ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO, ESTOS PRECIOS NO LLEVAN I.V.A.

VISITE NUESTRA SUPERTIENDA
GTA. STA.Mª DE LA CABEZA , 13
(Junto a Embajadores)
Telfs. 517 14 26 (4 lineas)
Fax: 517 39 76 - MADRID

DOCTOR ESQUERDO
DOCTOR ESQUERDO, 87
TFNO.: 504 61 13 MADRID

FRENTE A LA VAGUADA
AVDA.MONFORTE DE LEMOS, 113-
SOLO-LOCAL 15
TFNO.: 739 01 00 - MADRID

VISITE NUESTRA CENTRAL
C/. RESINA, 15
TFNO.: 798 18 19 FAX:798 10 23
MADRID 28021
CTRA. DE ANDALUCIA, KM.10

VALENCIA
AVDA. DEL CID 64 BIS.
TEL:383 54 12-FAX: 383 54 11

VALENCIA
C/ DANIEL BALACIART, 2 BAJO
TEL:361 41 68-FAX: 361 92 52

COMPUTER GAMING WORLD

Sortea un Viaje a Londres

Sorteamos, ante notario, un viaje a Londres para 2 personas entre todas las encuestas recibidas en nuestra redacción, como agradecimiento por su colaboración para que hagamos una publicación que cada día resulte más interesante a nuestros lectores.

para participar en esta promoción es imprescindible rellenar el cuestionario. Escriba con claridad sus datos personales para evitar confusiones y remítanos la encuesta. (No se admite más de una por persona. Instrucciones en la página siguiente).

NOMBRE ______________ APELLIDOS ______________

DOMICILIO ______________ C. POSTAL ______________

POBLACIÓN ______________ PROVINCIA ______________

SEXO ______________ EDAD ______________ PROFESIÓN ______________ ESTADO CIVIL ______________

LINEA DE DOBLEZ

UD. TIENE DERECHO A ACCEDER A LA INFORMACION QUE LE CONCIERNE, RECOPILADA EN NUESTRO FICHERO DE CLIENTES, Y CANCELARLA O RECTIFICARLA DE SER ERRONEA.

LA INFORMACION RECOGIDA EN ESTE CUESTIONARIO ES ESTRICTAMENTE CONFIDENCIAL Y BAJO NINGUN CONCEPTO SE PERMITIRA SU DIFUSION O CONSULTA.

Seguidamente figuran una serie de preguntas agrupadas por epígrafes, rellénelas según su criterio. Con su ayuda pretendemos adaptar el contenido de nuestra revista a sus gustos, ofreciéndole una publicación de más calidad.

Agradecemos sinceramente su colaboración

1.- A continuación hay una serie de secciones de **Computer Gaming World**. Valore, para cada uno de ellas, el grado de interés que tiene para Ud. (0 Nada - 5 Muy interesante).

LEEME.BAT	0 1 2 3 4 5	1
ZONA BETA	0 1 2 3 4 5	2
REPORTAJES	0 1 2 3 4 5	3
REVIEWS	0 1 2 3 4 5	4
CONCURSOS	0 1 2 3 4 5	5
LISTA DE EXITOS	0 1 2 3 4 5	6
TOP SECRET	0 1 2 3 4 5	7

2.- ¿Le gustaría encontrar alguna sección que no hay en **Computer Gaming World**? Indique cuáles 8

____

3.- ¿Cómo conoció **Computer Gaming World**?

☐ Recomendada por un amigo 9 ☐ Anuncio TV 10 ☐ En el quiosco 11 ☐ Otras formas 12

LINEA DE DOBLEZ

4.- Valore en una escala de 0-5 los siguientes aspectos de la revista, de acuerdo a las siguientes características:

Precio	Cara	0 1 2 3 4 5	Barata	13
Diseño	Poco atractiva	0 1 2 3 4 5	Muy atractiva	14
Contenido	Insuficiente	0 1 2 3 4 5	Muy completa	15
Portada	Poco atractiva	0 1 2 3 4 5	Muy atractiva	16

5.- Valore en una escala de 0-5 el interés que tiene por los siguientes programas y si dispone de alguno:

					¿Dispone de alguno?	
Aventuras	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	17	SI NO	25
Juegos de rol	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	18	SI NO	26
Simulación	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	19	SI NO	27
Estrategia	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	20	SI NO	28
Juegos de guerra	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	21	SI NO	29
Acción	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	22	SI NO	30
Deportes	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	23	SI NO	31
Educación	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	24	SI NO	32

APLICAR PEGAMENTO EN ESTA ZONA

6.- ¿Con qué frecuencia lee / compra las siguientes revistas relacionadas con la informática?

	Soy suscriptor	Lector habitual (8 ó más números)	Leo con frecuencia (5 ó 7 números)	Leo de vez en cuando (3 ó 5 números)	Leo rara vez (1 ó 3 números)	No leo
33 PC Magazine	☐	☐	☐	☐	☐	☐
34 PC World	☐	☐	☐	☐	☐	☐
35 PC Actual	☐	☐	☐	☐	☐	☐
36 OK PC	☐	☐	☐	☐	☐	☐
37 PC Manía	☐	☐	☐	☐	☐	☐
38 Micromanía	☐	☐	☐	☐	☐	☐
39 Super Juegos	☐	☐	☐	☐	☐	☐
40 Super PC	☐	☐	☐	☐	☐	☐
41 PC Media	☐	☐	☐	☐	☐	☐

7.- ¿Cree que comprará el próximo número de **Computer Gaming World** ? 42

☐ No lo sé ☐ Probablemente no ☐ Seguro que sí

☐ Seguro que no ☐ Probablemente sí

PEGAR AQUI

LINEA DE DOBLEZ

8.- ¿Dispone Vd. en su domicilio de estos artículos?

Ordenador SI NO 43 ☐ Mac ☐ PC 44 ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium ☐ Otros 45

Impresora SI NO 46 ☐ Láser ☐ Inyección tinta ☐ Matricial 47

CD-ROM SI NO 48

Módem SI NO 49

Escáner SI NO 49

BASES DE PARTICIPACION

- PARA PARTICIPAR EN ESTA PROMOCION ES IMPRESCINDIBLE RELLENAR EL PRESENTE CUESTIONARIO
- PODRAN PARTICIPAR TODOS LOS LECTORES DE **COMPUTER GAMING WORLD**
- LA FECHA TOPE DE RECEPCION DE CUESTIONARIOS FINALIZA EL 15 DE ENERO DE 1996
- SOLO SE ADMITIRA UN CUESTIONARIO POR PERSONA
- LOS NOMBRES DE LOS GANADORES DE ESTA PROMOCION SERAN PUBLICADOS EN **COMPUTER GAMING WORLD**

Una vez contestado, recorte el cuestionario de la revista, pliéguelo en tres, haciendo coincidir las franjas de pegado y envíelo por correo (no necesita sello).

Agradecemos sinceramente su colaboración

LINEA DE DOBLEZ

RESPUESTA COMERCIAL
F.D. Autorización nº 9432
B.O.C. de 3-11-89

No necesita sello.
A franquear en destino

COMPUTER GAMING WORLD

Ref. Cuestionario
Editorial América Ibérica, S.A.
Apdo. 1050 FD.
28080 Madrid

ordenadores
impresoras
cd rom
módems
escáneres
kits multimedia
tarjetas de vídeo
tarjetas de sonido
removibles
software
accesorios
....



La revista **PC Magazine** le ofrece cada mes toda la información sobre las novedades del mercado informático, analizando a fondo cada una de ellas.





¡PC Magazine, pasión por la informática!

COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Simon the Sorcerer 2	ERBE
2	Heroes of Might & Magic	Proein
3	Phantasmagoria	Coktel
4	Full Throttle	ERBE
5	Mundo Disco	Electronic Arts

TOP 5 ACCION

1	Fury 3	Microsoft
2	Indy Car Racing II	Virgin
3	Mech Warrior 2	Proein
4	Fatal Racing	Arcadia
5	Loadstar	BMG

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA Soccer '96	Electronic Arts
2	PC Fútbol 4.0	Dynamic
3	Virtual Pool	Arcadia
4	PGA Tour Golf '96	Electronic Arts
5	Action Soccer	UBI Soft

TOP 5 SIMULADORES

1	Air Power	Proein
2	Werewolf vs Comanche	Electronic Arts
3	Apache Longbow	Proein
4	Flight Unlimited	ERBE
5	ACES The Complete Col. Edition	Coktel

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Command & Conquer	Virgin IE
2	Sim Tower	ERBE
3	Zoop	CIC
4	Alien Legacy	Coktel
5	1944	Proein

TOP 50

	Juego	Compañia	Tipo
1	Command & Conquer	Virgin IE	EST.
2	Simon the Sorcerer 2	ERBE	AV/R.
3	Fury 3	Microsoft	ACC.
4	Indy Car Racing II	Virgin IE	ACC.
5	Heroes of Might & Magic	Proein	AV/R.
6	Mech Warrior 2	Proein	ACC.
7	Fatal Racing	Arcadia	ACC.
8	Phantasmagoria	Coktel	AV/R.
9	Full Throttle	ERBE	AV/R.
10	Loadstar	BMG IE	ACC.
11	Mundo Disco	Electronic Arts	AV/R.
12	Dark Forces	ERBE	ACC.
13	Brain Dead 13	Arcadia	ACC.
14	Sim Tower	ERBE	EST.
15	Lost Eden	Virgin	AV/R.
16	Fade to Black	Electronic Arts	ACC.
17	Fifa Soccer '96	Electronic Arts	DEP.
18	Screamer	Virgin	ACC.
19	King's Quest VII	Coktel	AV/R.
20	Speed Haste	Friendware	ACC.
21	Air Power	Proein	SIM.
22	Werewolf vs Comanche	Electronic Arts	SIM.
23	PC Fútbol 4.0	Dynamic	DEP.
24	Zoop	CIC	EST.
25	D!Zone	Friendware	ACC.
26	Virtual Pool	Arcadia	DEP.
27	Alien Legacy	Coktel	EST.
28	Trauma	Friendware	ACC.
29	TIE Fighter CD Collectors	ERBE	ACC.
30	Myst	Electronic Arts	AV/R.
31	The Prisoner of Ice	ERBE	AV/R.
32	Are You Afraid of Dark?	CIC	AV/R.
33	Freddy Pharkas	Coktel	AV/R.
34	Orion's Conspiracy	Proein	AV/R.
35	Dungeon Master II	Arcadia	AV/R.
36	Apache Longbow	Proein	SIM.
37	Space Quest 6	Coktel	AV/R.
38	1944	Proein	EST.
39	Alien Odyssey	Philips	ACC.
40	Burn Cycle	Philips	AV/R.
41	Witchaven	Proein	ACC.
42	Crusader	Electronic Arts	ACC.
43	Machiaveli	Proein	EST.
44	Flight Unlimited	ERBE	SIM.
45	10 Juegos de Estrategia	System 4	EST.
46	The Need For Speed	Electronic Arts	ACC.
47	Lunicus	CIC	EST.
48	Terminal Velocity	Friendware	ACC.
49	AIV Networks	ERBE	EST.
50	Warriors	Proein	ACC.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes ▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia


CADA NAVIDAD LAS CARRETERAS
SE LLENAN DE LOCOS CONDUCTORES
¡Unete a ellos!
Pon-te de moda
Virgin INTERACTIVE entertainment
27
1
1
SI QUIERES SENTIR LA MAXIMA EMOCION
AL VOLANTE Y DISFRUTAR DE UNA EXPERIENCIA
IRREPETIBLE, HAZLO EN CASA.
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
SCREAMER
En Screamer pilotarás los coches más rápidos y más llamativos de la historia.
© 1995 Graffiti. © 1996 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.
Todos los derechos reservados
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA. S.A. Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID Tel.: (91) 578 13 67